DENGEKI Girl'sStyle 10月号増刊
2010年9月2日発行・発売 第1巻 第4号 通巻4号

『COD MW2』の"完全攻略"を国内で唯一実現!

電撃FPS

電撃ゲームス 責任編集

定価1,600円



国内唯一無二の完全攻略

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

『COD MW2』完全攻略の見どころ

- 「キャンペーン」と「スペシャルオプス」を最高難易度"ベテラン"で完全攻略
- 全武器の詳細データをはじめ各武器の立ち回りやカスタマイズのポイントを解説
- ルールの仕組みはもちろんルール別の戦い方のセオリーやテクニックを伝授
- 「SPマップパック」「RPマップパック」を含む全26マップを掲載 警戒ポイントも詳細に解説
- トロフィー獲得&実績解除の条件をすべて公開
- 「電撃ゲームス」で好評連載中のコラム「撃たれ道」をすべて収録。さらに"完結編"を新規収録

『COD』シリーズを振り返り、未来を探る

- BACKGROUND GUIDANCE ~CODの世界~
  登場人物、組織、前作との関連性など『COD MW2』の重厚な背景情報に迫る濃密レポート
- コール オブ デューティ ブラックオプス
  舞台は代理戦争の地"ベトナム"。歴史には記されなかった戦いを描くシリーズ最新作

新旧FPS・TPSタイトルは良作が目白押し!

メダル オブ オナー/俺たちのサバゲー VERSUS/Halo: Reach
LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2)/KILLZONE 3(キルゾーン3)/Gears of War 3
ゴーストリコン フューチャーソルジャー/Brink/VANQUISH(ヴァンキッシュ)
マインドジャック/ケイン アンド リンチ 2 ドッグ・デイズ/バトルフィールド:バッド カンパニー2
BIOSHOCK 2(バイオショック 2)/レフト 4 デッド 2/メトロ 2033
MASSIVE ACTION GAME(MAG)/OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING
レインボーシックス ベガス2/RESISTANCE 2(レジスタンス2)

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
特別価格版9月2日発売!

全世界シリーズ累計2,000万本以上!
国内で今、最も支持される
『COD MW2』を今から始める人も
もっとやり込む人も
絶対必見!!

電撃FPS 電撃ゲームス 責任編集 『COD MW2』の完全攻略は日本においてこの一冊だけ!!

発行 アスキー・メディアワークス


HALO
REACH
シリーズ累計3,400万本を記録する*、全世界アクションシューティングファン待望の最新作。
Xbox 360® 専用ソフト Halo®: Reach（ヘイロー：リーチ） ジャンル - アクションシューティング
ゲームソフト -『Halo: Reach（通常版）』7,140 円 /『Halo: Reach リミテッド エディション（限定版）』8,610 円 /『Halo: Reach レジェンダリー エディション（限定版）』16,590 円
コンソールおよびアクセサリー -『Xbox 360 Halo: Reach リミテッド エディション（限定版）』39,800 円 /『Xbox 360 ワイヤレス コントローラー Halo: Reach リミテッド エディション（限定版）』** 5,775 円 /
『Xbox 360 ワイヤレス ヘッドセット Halo: Reach リミテッド エディション（限定版）』** 6,300 円 /『Xbox LIVE® 12 ヶ月 + 2 ヶ月 ゴールド メンバーシップ Halo: Reach リミテッド エディション（限定版）』** 5,229 円
価格はすべて希望小売価格（税込）です。 * マイクロソフト調べ（2010年8月時点）。 ** ゲームソフトは別売です。
XBOX 360


あなたは、この悲劇を忘れてはならない。
人類の命運を分けた物語は、ここから始まった。
私たちの母星 ― 地球に向け侵攻を続けるコヴナントに対抗すべく、
スパルタン精鋭部隊「ノーブルチーム」は、惑星リーチの戦場で重要任務を遂行する。
忘れてはならない。
あまりにも大きな犠牲を払い、人類の存亡をも左右した惑星リーチの死闘を。
私たちに希望を与えてくれた戦士たちの勇気と誇りを。
この戦いは、私たちの記憶に刻まれる。
2010.9.15 On Sale
CERO D 17才以上対象
www.haloreach.jp
BUNGiE
Microsoft game studios
XBOX LIVE
ONLY ON XBOX 360
©2010 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Halo, the Halo logos, the Microsoft Game Studios logo, Xbox, Xbox LIVE, the Xbox logos, and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies. Bungie, the Bungie logo, Bungie.net, and the Bungie. net logo are registered trademarks of Bungie LLC LLC, and are used with permission. All rights reserved.
Jump in.


ARTDINK
PSP
PlayStation Portable
復讐の鼓動が、聴こえるか。
ROBOT BATTLE SIMULATION GAME
CARNAGE HEART
カルネージハート エクサ
EXA
屈指の名門高校に墜落した民間航空機。
事故の背景に隠された巨大兵器企業の陰謀。
瞳の奥に燃え上がる哀しみの炎。
謎を秘めた男の壮絶な戦いが今始まる!
究極のロボットバトルシミュレーション
■アドホック6人同時対戦対応！ ■サーバーUPデータ対戦で戦う相手は全国に拡大！
■リプレイ動画出力対応！動画投稿サイトで君の戦術を世界へ示せ！
プログラム派の猛攻。
アクション派の逆襲。
ベースボディに兵装をカスタマイズ。
デカールにも君のオリジナリティが光る!
実戦で自機の弱点を見極めろ!
改良を重ねて世界最強マシンを目指せ!
君は、全自動ロボットを放つプログラム派か?
それとも、自ら操縦士となるアクション派か?
10.28 ON SALE!
公式サイトで動画配信中! ARTDINK 検索
早期予約特典
プレミアムサントラ
「鋼鉄のしらべ」
※なくなり次第、配布終了となります。
デザインは変更される可能性があります。
CERO B 12才以上対象
©2010 ARTDINK. All Rights Reserved. Character Illust / Foo Midori
"PlayStation"、および"PSP"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

電撃FPS

CONTENTS

圧倒的な完成度で闘争心を刺激する
世界最高峰のFPS
そのすべてに迫る総力特集

P.006-139

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

かつてない戦いのブームを到来させる
ハイクオリティな作品群
それぞれの魅力を一挙公開

P.150-161

OTHER FPS・TPS そのほかのFPS・TPS



■ハードの略表記について
ニンテンドーDS⇒DS、PlayStation Portable⇒PSP、
PlayStation 3⇒PS3、PlayStation 2⇒PS2
■ジャンルの記について
ファーストパーソン・シューティング⇒FPS、サードパーソン・シューティング⇒TPS

QRコードについて

本書に掲載されているQRコード(2次元コード)を、お持ちのカメラ付き携帯電話を使って読み取ることで、ゲームソフトの予約および購入が可能なページにアクセスすることができます。ご利用の際は、QRコード読み取りモードにした携帯電話のカメラでピントを合わせて撮影し、表示されたアドレスにアクセスしてください。撮影方法などの詳細は、お持ちの機種の取扱説明書を参照してください。機種やモードによっては、読み取りにくいことがありますので了承ください。リンク先として表示されるショッピングサイトは「アマゾン」「ツタヤオンライン」の2つです。ただし、品切れや取り扱っていない場合がありますので、在庫状況などの詳細は各サイトをご確認ください。なお、通信の際に発生する費用(パケット代など)は、利用される方の負担となります。QRコードは(株)デンソーウェーブの登録商標です。

圧倒的な完成度で闘争心を刺激する
世界最高峰のFPS
そのすべてに迫る総力特集

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

全世界で1,400万本以上を販売するという空前のヒットとなったFPS『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2（以下、COD MW2）』。近年、国内でも盛り上がりを見せているFPS人気の起爆剤となった作品だ。本書では、同作の魅力を味わい尽くすため、国内初となる完全攻略情報を120ページ以上の大ボリュームでお届けする。だが、まずはその前に、戦いの舞台や登場人物といった背景情報を、前作となる『コール オブ デューティ4 モダン・ウォーフェア（以下、COD4 MW）』のものとあわせて見ていこう。



CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 2
コール オブ デューティ　モダン・ウォーフェア2

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

TITLE DATA

- 発売日：発売中（2009年12月10日発売）※1
- 価格：¥3,990（税込）※2
- ハード：PS3、Xbox 360、PC
- ジャンル：FPS
- メーカー：スクウェア・エニックス（発売元）／Infinity ward（開発元）
- プレイ人数：1～4人／オンライン対応（最大18人）

※1：PC版は2009年12月23日発売。また、廉価版（PS3、Xbox 360）が9月2日に発売。
※2：価格は廉価版のもの。PC版はオープン価格。



『コール オブ デューティ』シリーズの系譜

『コール オブ デューティ（以下、COD）』は、下の年表のとおり、2003年の第1作の発売以来、7年にわたって10作品以上が発表されている長期シリーズである。ここでは、今やFPSの代名詞に成長したともいえる同シリーズの各作品を、スポットが当てられている時代によって分類し、それぞれの特徴をまとめてみた。P.013から攻略を展開する『COD MW2』は、シリーズのなかで、「現代（厳密には近未来）の戦い」に焦点を当てた『モダン・ウォーフェア』の系統に該当する。

■『COD』シリーズ発売年表

発売日	タイトル	ハード
2003/12 ■	コール オブ デューティ	PC
2004/10 ■	コール オブ デューティ ユナイテッド オフェンシブ	PC
2005/10 ■	コール オブ デューティ ファイネストアワー	PS2、Xbox
2006/3 ■	コール オブ デューティ2	PC、Xbox 360
2006/6 ■	コール オブ デューティ2 ビッグ レッド ワン	PS2
2007/3 ■	CALL OF DUTY:ROADS TO VICTORY	PSP
2007/3 ■	コール オブ デューティ3	PS3、Xbox 360
2007/12 ■	コール オブ デューティ4 モダン・ウォーフェア	PC、PS3、Xbox 360、DS
2008/11 ■	CALL OF DUTY:WORLD AT WAR	※1
2009/11 ■	CALL OF DUTY:MODERN WARFARE MOBILIZED	DS
2009/11 ■	CALL OF DUTY:MODERN WARFARE REFLEX	Wii
2009/12 ■	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	PC、PS3、Xbox 360
2010予定 ■	コール オブ デューティ ブラックオプス	PC、PS3、Xbox 360

※タイトルが英語表記のものは国内未発売の作品。発売日は国内のもの（ハードが複数のものは、最も早いもの）だが、国内未発売の作品は北米での発売日を記載。■の色はスポットが当てられている時代による分類であり、下の記事と対応している。なお、一部の作品の国内版の名称は、「デューティー」という記載になっていたり、サブタイトルとの間に「：」があったりなど、『COD MW2』と差異があるが、ここでは便宜上『COD MW2』の表記に合わせた。
※1：PC、PS3、PS2、Xbox 360、Wii、DS

■第2次世界大戦を背景にした作品

第1作をはじめ、シリーズの3分の2を占める作品が、第2次世界大戦の時代にスポットを当てた内容である。作品ごとに主人公の所属する部隊や舞台となる地域などは異なるが、いずれも、ノルマンディー上陸作戦、スターリングラードの戦い、マーケット・ガーデン作戦、バルジの戦いなど、歴史上の有名な戦いを、連合国陣営（イギリス、アメリカ合衆国、ソビエト連邦など）の1兵士の視点で描くという内容になっている。ほとんどの作品で主人公が1人ではなく、複数人の視点で1つの物語が描かれていく点も特徴の1つだろう。どの作品もヒーローの大活躍ではなく、ごく普通の兵士が最前線に送り込まれたという設定のリアリティを重視した物語が展開し、シリーズの特徴である映画的な演出手法の効果もあって、恐怖すら覚えるほどの戦場の臨場感を味わうことができる。また、そうした重厚な物語を体験できるキャンペーンだけではなく、遊びやすく洗練されたシステムのマルチプレイも高い評価を受け、数多くのプレイヤーがネットワークを介した対戦プレイで熱き戦いを繰り広げた。

■現代のテロとの戦いを描く作品

『モダン・ウォーフェア』というサブタイトルが付いた作品は、それまでのシリーズとは異なり、現代（厳密には近未来）の戦いをモチーフとした内容となっている。『COD4 MW』は2011年、そして『COD MW2』はその5年後の2016年が舞台であり、現代の世界情勢を下敷きとした背景設定がうかがえるほか、兵士達が使う武器なども、現在使用されているものが中心となっている。しかし、1兵士の視点で物語が展開するという点や、映画的な演出手法が駆使されている点は変わらない。登場する主人公達は特殊部隊に所属する兵士であり、彼らのテロ組織との戦いが、やがて大きな陰謀の内実に迫っていくことになる。なお、『COD4 MW』と『COD MW2』は物語がつながっており、登場する人物や組織などが一部共通している。『COD4 MW』は、『COD MW2』と同様に世界で1,400万本以上を販売するヒット作となり、シリーズの知名度を一気に高めた。進化をとげたマルチプレイも評判を呼び、『COD MW2』が発売された今でも、多くのプレイヤーがこれを楽しんでいる。

■ベトナム戦争の時代を見つめる新たな『COD』

北米では2010年11月9日に、国内でも2010年の発売が予定されているシリーズ最新作が『コール オブ デューティ ブラックオプス』である。同作は、第2次世界大戦でも現代戦でもない、冷戦下のベトナム戦争がモチーフになっている。つまり、シリーズの系統に3つ目のカテゴリができるわけだ。『コール オブ デューティ ブラックオプス』の主人公の1人は、アメリカ軍の特殊部隊の隊員であることが判明している。これまでのシリーズでプレイヤーが所属していたのは、連合国軍、あるいはカウンターテロの精鋭部隊と、ある意味勝利を約束された存在だった。しかし、ベトナム戦争はアメリカ合衆国が敗北を喫した戦い。そんな戦いをどう描いているのかに注目が集まっている。なお、本作の詳細についてはP.146からの記事を参照してほしい。

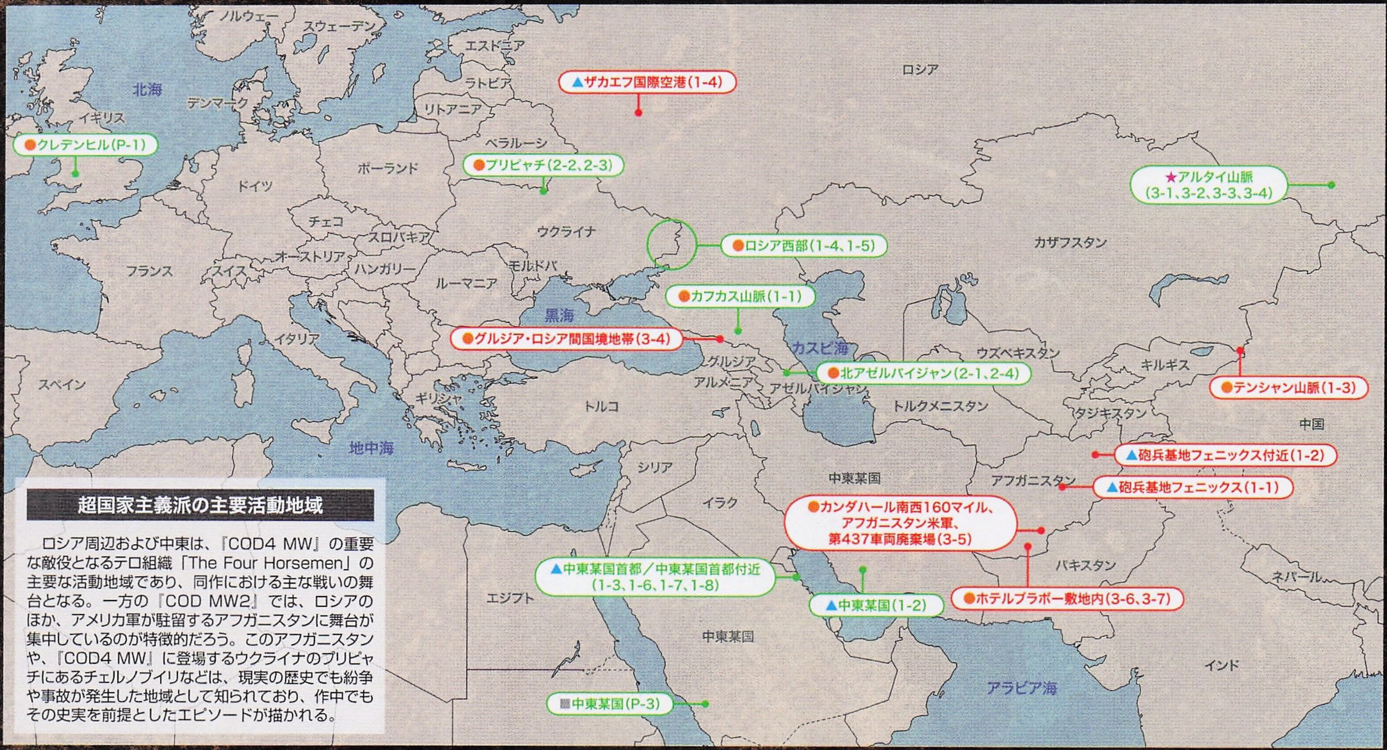
CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2 BACKGROUND GUIDANCE

～CODの世界～

BATTLEFIELD 戦いの舞台

『COD4 MW』と『COD MW2』における各ミッションの舞台となる場所を、現代の地図上に示したものが下のマップである。実際には近未来の架空の物語であるため、実在しない場所も多いが、主人公達がどこで活動しているのかを大まかに把握できるだろう。なお、そのミッションがどちらの作品のものか、そしてどの部隊の視点で描かれたものかについても示しており、それぞれの情報は右ページの表と対応している。

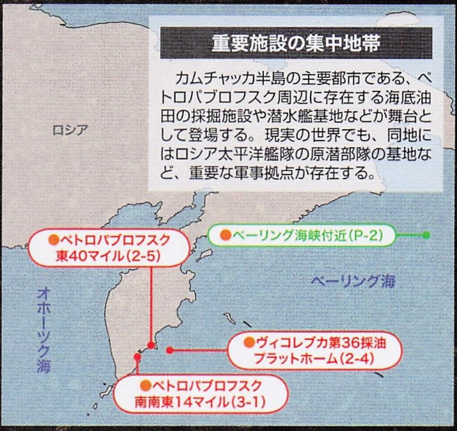
■主な舞台（ヨーロッパ、中東、中央アジア）



超国家主義派の主要活動地域

ロシア周辺および中東は、『COD4 MW』の重要な敵役となるテロ組織「The Four Horsemen」の主要な活動地域であり、同作における主な戦いの舞台となる。一方の『COD MW2』では、ロシアのほか、アメリカ軍が駐留するアフガニスタンに舞台が集中しているのが特徴的だろう。このアフガニスタンや、『COD4 MW』に登場するウクライナのプリピャチにあるチェルノブイリなどは、現実の歴史でも紛争や事故が発生した地域として知られており、作中でもその史実を前提としたエピソードが描かれる。

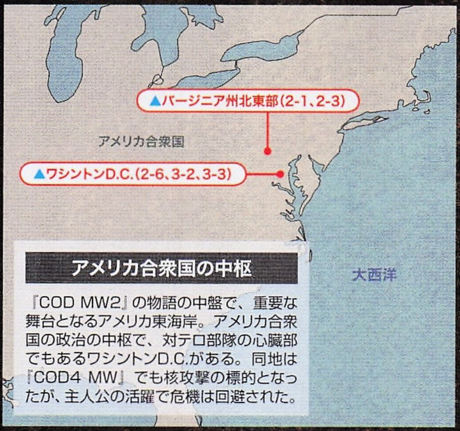
■主な舞台（ロシア東部）



重要施設の集中地帯

カムチャッカ半島の主要都市である、ペトロパブロフスク周辺に存在する海底油田の採掘施設や潜水艦基地などが舞台として登場する。現実の世界でも、同地にはロシア太平洋艦隊の原潜部隊の基地など、重要な軍事拠点が存在する。

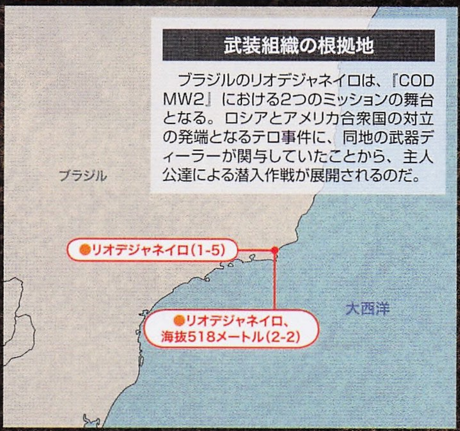
■主な舞台（アメリカ東海岸）



アメリカ合衆国の中枢

『COD MW2』の物語の中盤で、重要な舞台となるアメリカ東海岸。アメリカ合衆国の政治の中枢で、対テロ部隊の心臓部でもあるワシントンD.C.がある。同地は『COD4 MW』でも核攻撃の標的となったが、主人公の活躍で危機は回避された。

■主な舞台（ブラジル東海岸）



武装組織の根拠地

ブラジルのリオデジャネイロは、『COD MW2』における2つのミッションの舞台となる。ロシアとアメリカ合衆国の対立の発端となるテロ事件に、同地の武器ディーラーが関与していたことから、主人公達による潜入作戦が展開されるのだ。

※各マップでは、緑で『COD4 MW』、赤で『COD MW2』の舞台となる場所を示し、場所名の後ろの（ ）に、該当するミッションのミッション番号を記載した（「P」はプロローグを示す）。また、そのミッションがどの部隊の視点で展開されるかを● ▲ ★のアイコンで示している（アイコンの意味については右ページの注釈を参照）。なお、ロシア南部が舞台となる『COD4 MW』のミッション2-5のみ、具体的な場所が不明であるため割愛している。

STORY LINE 物語の流れ

『COD MW2』は『COD4 MW』の5年後の世界が舞台であり、物語にもつながりがある。ここではそんな両作品の物語の大筋を把握できるように、それぞれのミッションを発生時刻の順にまとめた表を掲載し、特定の区切りごとにそこで描かれるエピソードの内容を併記してみた。なお、実際にはミッションは時刻順に発生するわけではなく、前の時刻の出来事があとから描かれることも多い。

■『COD4 MW』のミッションの流れ

経過日数	視点	時刻	ミッション番号	ミッション	場所	
1日目	●	―	プロローグ1	F.N.G.	クレデンヒル	①
	●	01時23分	プロローグ2	消耗品のクルー	ベーリング海峡付近	
	■	―	プロローグ3	予期せぬ成功	中東某国	
2日目	●	01時31分	1-1	ブラックアウト	カフカス山脈	
	●	03時02分	1-4	狩られしもの	ロシア西部	
	●	04時20分	1-5	空からの死	ロシア西部	
	▲	13時45分	1-2	チャーリーは波に乗らない	中東某国	②
3日目	▲	05時00分	1-3	沼地	中東某国首都付近	
	▲	16時30分	1-6	ウォー・ピッグ	中東某国首都付近	
	▲	18時00分	1-7	衝撃と畏怖	中東某国首都	
	▲	―	1-8	アフターマス	中東某国首都	
4日目	●	02時00分	2-1	セーフハウス	北アゼルバイジャン	③
	●	15年前	2-2	オールギリードアップ	プリピャチ	
	●	15年前	2-3	ワン・ショット・ワン・キル	プリピャチ	
	●	09時40分	2-4	炎熱	北アゼルバイジャン	
5日目	★	06時34分	2-5	父の罪	ロシア南部	④
6日目	★	06時19分	3-1	最後通告	アルタイ山脈	
	★	07時16分	3-2	オールイン	アルタイ山脈	
	★	07時35分	3-3	司令室では静粛に！	アルタイ山脈	
	★	08時25分	3-4	ゲームオーバー	アルタイ山脈	
―	●	―	エピローグ	マイルハイクラブ	―	⑤

5年の歳月が経過

■『COD MW2』のミッションの流れ

経過日数	視点	時刻	ミッション番号	ミッション	場所	
1日目	▲	15時30分	1-1	S.S.D.D.-いつもの戦場	砲兵基地フェニックス	⑥
	▲	―	1-2	チームプレイヤー	砲兵基地フェニックス付近	
2日目	●	07時35分	1-3	クリフハンガー	テンシャン山脈	⑦
3日目	▲	08時40分	1-4	幕間	ザカエフ国際空港	⑧
4日目	●	15時08分	1-5	テイクダウン	リオデジャネイロ	⑨
	●	16時19分	2-2	スズメバチの巣	リオデジャネイロ、海抜518メートル	
	▲	17時45分	2-1	バーガータウン	バージニア州北東部	⑩
	▲	18時51分	2-3	エクソダス	バージニア州北東部	
5日目	●	05時48分	2-4	オンリー・イージー・デイ	ヴィコレブカ第36採油プラットホーム	⑪
	●	07時42分	2-5	収容者#627	ペトロパブロフスク東40マイル	
	●	11時22分	3-1	偶発性	ペトロパブロフスク南南東14マイル	
	▲	18時35分	2-6	自らの意思	ワシントンD.C.	⑫
	▲	18時57分	3-2	2つめの太陽	ワシントンD.C.	
	▲	19時28分	3-3	ウイスキーホテル	ワシントンD.C.	
6日目	●	15時36分	3-4	未決事項	グルジア・ロシア間国境地帯	⑬
	●	16時03分	3-5	敵の敵は	カンダハール南西160マイル、アフガニスタン米軍、第437車両廃棄場	
7日目	●	17時32分	3-6	ライク・オールドタイム	ホテルブラボー敷地内	
	●	18時10分	3-7	エンドゲーム	ホテルブラボー敷地内	

※『COD4 MW』の●はSASの視点、▲は海兵隊の視点で、★は双方の視点で展開するミッション。『COD MW2』の●はタスクフォース141の視点、▲は陸軍第75レンジャー連隊の視点で展開するミッション。なお、■はそのほかの視点で展開するミッションを示す。

『COD4 MW』STORY OUTLINE ～物語の概要～

スターリン時代のソビエト連邦を理想とする超国家主義派が台頭し、内紛状態に陥ったロシア。政情が不安定になるなかで、同国からの核兵器の流出が懸念されていた。また、中東某国ではクーデターが発生し、親米派の大統領が殺害されるという事件が勃発する。イギリスは核兵器の流出を食い止めるため、そしてアメリカ合衆国は、クーデターの首謀者を捕らえるために、それぞれSASと海兵隊を各国に派遣するのだった。そのうちSASは、双方の事件に同一の反米テロ組織「The Four Horsemen」が関与していることを突き止めることになる。

①イギリス陸軍の第22SAS連隊に新人として配属されたソープ・マクタビッシュは、上官のプライスらとともに、ロシアからの核兵器の流出を阻止する任務に向かう。同じ頃、中東某国ではカレド・アル・アサドらの反米派によるクーデターが勃発していた。ソープ達は、最初の任務ののち、核兵器流出の情報をもたらした諜報員を救出する任務を成功させるが、そこで核兵器がアル・アサドにわたったことを知らされる。
②アル・アサドを捕らえるために、海兵隊を中東某国へ派遣するアメリカ合衆国。同隊に所属するポール・ジャクソンは、アル・アサドが潜伏していると思われたTV局を襲撃するが空振りに終わる。その後、アル・アサドを追って同国の首都にヘリで向かうものの、アル・アサドが首都に核ミサイルを投下する暴挙に出たことで、ポールを含む多くの隊員の命が失われる。
③アル・アサドの行方を追っていたSASは、北アゼルバイジャンの隠れ家に彼がいるとの情報を得て、同地を襲撃。アル・アサドを捕らえることに成功する。さらにそこで、超国家主義派の指導者であるイムラン・ザカエフがアル・アサドと協力関係にあることも判明するのだった。イムラン・ザカエフは、15年前にプライス大尉が行った任務における暗殺対象であり、その際にプライスは彼の左腕を吹き飛ばしたが、殺害するには至っていなかったのだ。
④イムラン・ザカエフの息子で、ロシア国内で武装組織を指揮するヴィクトル・ザカエフを捕らえるため、SASと海兵隊はロシア南部の村で作戦を実行するが、捕らえる前にヴィクトルは自殺。これを知ったイムラン・ザカエフは、報復としてアメリカ合衆国へ向けて核ミサイルを発射する。SASと海兵隊の協力作戦でミサイルは自爆させたものの、ソープ達は脱出地点に向かう途中、敵軍に追い詰められてしまう。
⑤SAS隊員として成長したソープの、ハイジャック犯からのVIP救出任務が描かれる。

『COD MW2』STORY OUTLINE ～物語の概要～

イムラン・ザカエフの遺志を継ぎ、超国家主義派の指導者となったウラジミル・R・マカロフは、ロシアでテロを実行し、CIAの諜報員をその犯人に仕立て上げる。ロシア内の反米感情を刺激した同事件を契機として、ついにロシアとアメリカ合衆国の戦争が勃発する。アメリカ本土はロシアの奇襲を受け、ホワイトハウスも陥落した。そんな大国同士の戦争を背景として、マカロフの行方を追い、事件を解決しようと奔走する特殊部隊タスクフォース141と、ロシアの攻撃から本土を守ろうとする陸軍第75レンジャー連隊の戦いが描かれていく。

⑥特殊部隊タスクフォース141の新隊員選抜試験に参加したジョセフ・アレンは、実戦での活躍などもあり、それに合格する。
⑦アメリカ合衆国の機密であるACSモジュールを回収するため、タスクフォース141のソープとゲイリー・ローチ・サンダーソンはロシアの空軍基地に潜入していた。戦いの末、装置の回収に成功するが……。
⑧ザカエフ国際空港でロシア人が大量虐殺されるテロ事件が発生。その実行犯とされたのは、タスクフォース141の試験に合格したあと、CIAの諜報員として同地に潜入していたアレンだった。しかしこれは、事件をアメリカ人の犯行に見せかけようとする、マカロフの策謀だったのだ。
⑨テロ事件で回収された薬莢を調査したところ、ブラジルの武器ディーラーが事件に関与していたことが判明。タスクフォース141は、調査のためにソープ達を派遣する。
⑩テロ事件により反米感情が最高潮に達したロシアは、アメリカ合衆国に対して攻撃を仕掛ける。アメリカ陸軍第75レンジャー連隊のジェームス・ラミレスは、空からの降下作戦を実行するロシア軍に対して、これを迎撃するために出動する。
⑪リオデジャネイロで、マカロフが最も憎む人物である収容者#627の情報を得たソープ達は、カムチャッカ半島へ。収容者#627と接触する。その人物は、5年前に行方不明となっていたプライスだった。彼はロシア軍の侵攻を食い止めるために、潜水艦基地から核ミサイルを発射。大気圏外で爆発させることで電磁パルスを発生させる。
⑫電磁パルスの影響でロシア軍の兵器は無力化された。そんななかジェームスは、ホワイトハウス奪還のための作戦を実行する。
⑬マカロフの2つの隠れ家を発見し、2手に分かれて襲撃するタスクフォース141。しかし、事件の黒幕であった人物の罠にかかり、ローチは殺されてしまう。ソープとプライスは、マカロフから黒幕の居場所を聞き出し、その場所へと向かうのだった。

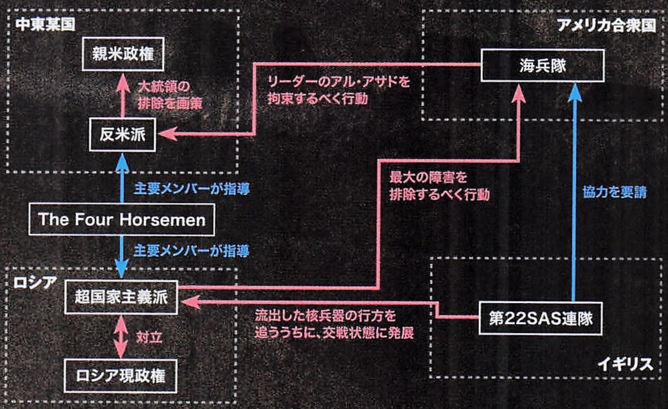
CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2 BACKGROUND GUIDANCE

～CODの世界～

ORGANIZATION & RELATION 組織と関係

ここでは、『COD4 MW』と『COD MW2』に登場する組織と、それぞれの関係性についてまとめている。主人公が属する部隊は両作品で異なっているが、ロシアの超国家主義派や中東某国の勢力など、反米思想を掲げる組織が主要な敵として登場することは共通している。なお、どちらの作品でも、2つの特殊部隊が主人公の属する組織として登場し、主にそのどちらかに属する隊員の視点で物語が描かれる。

■『COD4 MW』の組織関係図



『COD4 MW』RELATION OUTLINE ～関係の概要～

『COD4 MW』における主な敵役は「The Four Horsemen」と呼ばれる、国家、宗教などの枠を超え、反米という思想で結びついたテロ組織である。組織の中心人物達は、ロシアや中東某国における反米組織の指導者でもあり、そうした組織が影響力を拡大しようとする情勢のなかで、アメリカ合衆国とイギリスが特殊部隊を使ってその意図を封じ込めようとする、という関係性が描かれている。

■『COD4 MW』の主な組織

親米政権

親米派のヤシル・アル・フラニが大統領を務める中東某国の政権。経済面や政治面において西側諸国との密接な関係を築こうとしていたが、それがカレド・アル・アサドの反感を買い、やがてクーデターに発展する。

反米派

中東某国において反米主義を掲げる一派。国内第2位の実力者であるカレド・アル・アサドがその中心人物であり、天然資源の取引で得た莫大な資金を背景に近年勢力を伸ばしている。クーデターでヤシル・アル・フラニ大統領を殺害し実権を握るが、それがアメリカ合衆国の武力介入を招くことにつながる。

超国家主義派

スターリン時代の強力なソビエト連邦を理想とする、過激な国家主義者達による組織。ロシアの現政権に対して武力闘争を開始し、そのため、ロシア国内は内紛状態にある。

ロシア現政権

どのような主義を掲げた政権なのかは不明だが、超国家主義派と対立関係にあるロシアの現政権。特殊部隊をはじめとするロシア陸軍は現政権を支持している。

The Four Horsemen

ロシアの超国家主義派の中心人物であるイムラン・ザカエフと、その息子ヴィクトル・ザカエフ、そして中東某国の実力者であるカレド・アル・アサドらによって結成された、国際的な反米テロ組織。それぞれの目的を実現するため、世界規模のテロ活動を計画する。なお、「The Four Horsemen」の具体的な意味についてはP.012のキーワード解説を参照してほしい。

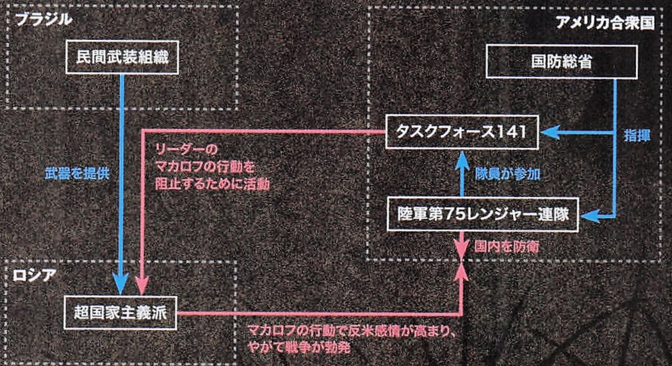
海兵隊

海外における武力の行使を前提とした特殊部隊で、アメリカ合衆国の権利や利益を維持するために行動する。主人公の1人であるポール・ジャクソンが所属しているのは、「米国海兵隊第1偵察大隊フォース・リーコン」であり、名称が示すとおり、海兵隊のなかでも、主に斥候を任務とする部隊である。

第22SAS連隊

SASはSpecial Air Serviceの略。第2次世界大戦中に設立された、イギリス陸軍に所属する特殊部隊。敵戦線の後方に侵入し、主要施設の破壊工作を行うことを主任務としていたが、現在では対テロ部隊としても知られている。主人公の1人であるソープ・マクタビッシュが新兵として配属される。

■『COD MW2』の組織関係図



『COD MW2』RELATION OUTLINE ～関係の概要～

『COD MW2』には、前作の「The Four Horsemen」のような国際的なテロ組織は登場しない。また、主人公達が所属する特殊部隊もアメリカ合衆国が組織したものだけである（ソープはSASからの出向）。そのため『COD4 MW』よりもシンプルな関係図となっており、"アメリカ合衆国対ロシア"、という国同士の対立関係が主軸となっている。そして、1つのテロ事件が両国の戦争の引き金となるのだ。

■『COD MW2』の主な組織

民間武装組織

ブラジルの武器ディーラー、アレハンドロ・ロハスを中心として活動している民間武装組織。世界中のさまざまなテロ組織に武器を提供しており、超国家主義派によるザカエフ国際空港のテロにも関与していた。リオデジャネイロのスラム街を根城にしている。

超国家主義派

超国家主義派は、5年前に指導者であるイムラン・ザカエフを失ったが、彼の右腕であったウラジミル・R・マカロフが新たな指導者として台頭した。マカロフはロシアの世論を誘導し、同国の政治の主導権を獲得するに至っている。イムラン・ザカエフは英雄として祭り上げられ、大きな銅像が作られているほか、モスクワには彼の名を冠した空港が建設されている。やがて、国内で実行したテロ事件で国民の反米感情をあおり、アメリカ合衆国に戦争を仕掛けることになる。



国防総省

アメリカ合衆国の軍事を統轄する中央官庁で、いわゆるペンタゴン。アメリカ軍の海兵隊、陸軍、海軍、空軍を傘下に収めている軍事行政機関である。主人公達が所属している特殊部隊、タスクフォース141と陸軍第75レンジャー連隊も国防総省の管轄下にあり、将軍であるシェパードが指揮している。

タスクフォース141

イギリスのSASやアメリカ合衆国の陸軍第75レンジャー連隊、デルタフォースなど、各国のさまざまな特殊部隊出身の兵士を集めて結成された精鋭部隊。「タスクフォース」とは、特定の任務のために一時的に編成される組織であり、タスクフォース141に与えられた任務は、ウラジミル・R・マカロフの行動の阻止であった。主人公の1人であるソープ・マクタビッシュ、ゲイリー・ローチ・サンダーソンが所属している。

陸軍第75レンジャー連隊

通常作戦と特殊作戦の双方に対応できるアメリカ陸軍の特殊部隊。潜入、偵察、空挺降下などを主任務としており、短時間で世界のどこにでも展開できる緊急即応部隊として知られている。主人公の1人であるジェームス・ラミレスが所属している。

CHARACTER 登場人物

敵となる兵士達も含めるならば、本作の登場人物は膨大な数にのぼるが、ここでは物語のカギを握る重要人物に絞り、所属している国家ごとにまとめて紹介しよう。どちらの作品に登場するかについてはアイコンで示しているが、ソープ、プライス、ニコライの3名は、両作品に登場する。それらの3名のうち、ソープとニコライは『COD MW2』の所属と階級を、プライスについては『COD4 MW』の所属と階級を記載した。

■主な登場人物（所属国別）

アメリカ合衆国

国防総省・将軍 MW2
シェパード

アメリカ陸軍の将軍。タスクフォース141や陸軍第75レンジャー連隊の指揮官を務める。『COD4 MW』の中東某国の作戦で、多数の海兵隊員を失った過去を持つ。

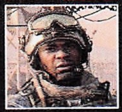
海兵隊・中尉 MW
ヴァスケズ

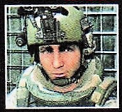
海兵隊のフォース・リーコンに所属する中尉。主人公の1人であるポール・ジャクソンが所属する小隊の小隊長を務める。中東某国で核ミサイルの犠牲になる。

海兵隊・軍曹 MW
ポール・ジャクソン
NO IMAGE
海兵隊の視点で展開するミッションの主人公となる人物。クーデターの首謀者であるカレド・アル・アサドを捕らえるために、中東某国へ派遣される。

海兵隊・二等軍曹 MW
グリッグ

フォース・リーコンに所属する陽気な性格の黒人隊員。とある任務の遂行中にパラシュートが風に流されて仲間とはぐれ、敵の捕虜になってしまう。

陸軍第75レンジャー連隊・軍曹 MW2
フォーリー

常に冷静沈着な、陸軍第75レンジャー連隊に所属する黒人軍曹。アフガニスタンにある砲兵基地フェニックスで、現地の志願兵に対する戦闘教育を行っている。

陸軍第75レンジャー連隊・伍長 MW2
ジェイク・ダン

砲兵基地フェニックスで、タスクフォース141の新隊員を選抜するための射撃試験を担当している伍長。軽口を叩くことが多い部隊内のムードメーカー。

陸軍第75レンジャー連隊・二等兵 MW2
ジョセフ・アレン
NO IMAGE
陸軍第75レンジャー連隊の視点で展開するミッションで主人公となる人物の1人。タスクフォース141の試験に合格し、諜報員としてロシアに潜入する。

陸軍第75レンジャー連隊・一等兵 MW2
ジェームス・ラミレス
NO IMAGE
陸軍第75レンジャー連隊の視点で展開するミッションで主人公となる人物の1人。アメリカ本土に侵攻してきたロシア軍を迎え撃つために行動する。

アメリカ合衆国

タスクフォース141・大尉 MW MW2
ソープ・マクタビッシュ

両方の作品に登場する、実質的な主人公といえる人物。『COD4 MW』ではSASの軍曹だったが、『COD MW2』ではタスクフォース141に所属し、大尉に昇進している。

タスクフォース141・中尉 MW2
ゴースト

ゴーストのコードネームを持つタスクフォース141所属の隊員。常にサングラスをかけ、ガイコツがプリントされたバラクラバ帽をかぶっているため、素顔は不明。

タスクフォース141・軍曹 MW2
ゲイリー・ローチ・サンダーソン
NO IMAGE
タスクフォース141の視点で展開するミッションで主人公となる人物の1人。「ローチ」はコードネームで、ゴキブリ（コックローチ）の略ともいわれている。

タスクフォース141 MW MW2
ニコライ

『COD4 MW』で、核の流出情報をSASへリークしたロシア人諜報員。超国家主義派とは敵対しており、『COD MW2』ではタスクフォースの一員として活躍する。

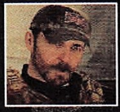
イギリス

第22SAS連隊・大尉 MW
マクミラン

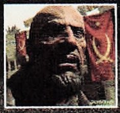
プライスの15年前の回想シーンで登場する人物で、当時のプライスの上官。プライスとともに、放射能で汚染されたチェルノブイリへ潜入していた。

第22SAS連隊・大尉 MW MW2
プライス

両方の作品で中心的な役割を果たす人物。ソープが新人の頃より、ともにさまざまな任務に携わってきた上官で、こめかみ部分から続くヒゲがトレードマーク。

第22SAS連隊 MW
ギャズ

階級をゲーム中で確認することはできないが、任務の際にプライスを補佐する副官的な役割を果たしていた人物。新人の頃のソープにSASの施設内を案内する。

ロシア

超国家主義派 ※1 MW
イムラン・ザカエフ

超国家主義派の指導者。資本主義を憎み、ロシアをかつてのソビエト連邦のような強大な国家へ戻すため、テロ組織「The Four Horsemen」を結成して活動する。

ロシア

超国家主義派 ※1 MW
ヴィクトル・ザカエフ

イムラン・ザカエフの息子。超国家主義派の武装組織を指揮しており、中東某国のクーデターにも協力した。青色の上下のジャージがトレードマーク。

超国家主義派 MW2
ウラジミル・R・マカロフ

亡きイムラン・ザカエフの遺志を受け継いだ、ロシアの超国家主義派の新たな指導者。イムラン・ザカエフに「狂犬」と呼ばれたほどの過激な思想の持ち主。

ロシア空軍 MW2
ペトロフ
NO IMAGE
カザフスタンのテンシャン山脈に建造されたロシア空軍基地の司令官。ACSモジュールを奪還しようとするソープとローチを追い詰めるが、捕り逃してしまう。

陸軍特殊部隊 MW
カマロフ

ロシア陸軍に属する某特殊部隊の隊長。陸軍は超国家主義派と対立しており、さらにプライスと旧知の仲であったことから、国家の枠を越えてプライス達に協力する。

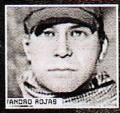
中東某国

親米派政権 MW
ヤシル・アル・フラニ
NO IMAGE
中東某国の親米派大統領。カレド・アル・アサドの起こしたクーデターで殺害される。プロローグ3の「予期せぬ成功」では、彼の視点でデモシーンが展開する。

反米派政権 ※1 MW
カレド・アル・アサド

ヤシル・アル・フラニに次ぐ、中東某国の実力者。西側諸国に対して嫌悪感を抱いており、天然資源の取引で得た資金を背景に、現政権に対してクーデターを起こした。

ブラジル

民間武装組織 MW2
アレハンドロ・ロハス

ブラジルのリオデジャネイロを中心に活動する武器ディーラー。「赤のアレックス」の異名を持つ。マカロフともつながりがあり、彼に武器を提供していた。

民間武装組織 MW2
ファウスト

ロハスの右腕として、リオデジャネイロで活動する武器ディーラー。接触してきた見知らぬ人物にいきなり発砲するなど、極めて凶暴な性格をしている。

※名前の上には所属組織と階級を記載。また、登場作品をそれぞれ『COD4 MW』⇒ MW 、『COD MW2』⇒ MW2 のアイコンで示している。
※1：「The Four Horsemen」の構成員でもある。

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2 BACKGROUND GUIDANCE

～CODの世界～

KEYWORD キーワード

『COD4 MW』と『COD MW2』の物語のなかには、軍事や科学などに関連するいくつも専門的な用語が登場する。ここでは、それらのうちの代表的なものや登場人物の台詞に含まれる単語などを「キーワード」としてピックアップし、その意味について簡単な解説を加えている。ゲームの攻略に役立つものではないが、知っておくと物語がより奥深く感じられるので、ひととおり目を通しておいてほしい。

ACSモジュール　MW　MW2

アメリカ合衆国の人工衛星に搭載されていた機械で、正式名称は不明。ロシア軍は、国内に墜落した衛星からこのACSモジュールのデータをコピーすることで、アメリカ軍の防衛システムをくぐり抜けることに成功した。このことから、IFF（Identification Friend or Foe ※敵味方識別装置）に関係する装置であると考えられる。



◀ACSモジュールがロシアに解析され、アメリカ合衆国の人工衛星による監視網は無力化された。

EMP　MW　MW2

Electromagnetic Pulseの略で、電磁パルスのこと。『COD MW2』における3-2のミッション「2つめの太陽」で、ヘリコプターや戦闘機が次々に墜落するのはこの効果による。高層大気圏で起きた核爆発や雷などによって発生するパルス状（短時間に急激に波が変化する）の電磁波であり、これを浴びるとケーブルやアンテナなどに強い電流が流れ、そこに接続された電子機器の半導体などが焼かれたり、誤作動が起きたりする。プライスがロシアの原子力潜水艦から核ミサイルを発射したのは、敵を攻撃するためではなく、このEMPを発生させて兵器を無力化することが目的だった。



◀EMPで電子機器が破壊され、ワシントンD.C.を攻撃していた攻撃ヘリが次々と墜落することに。

NATOフォネティックコード　MW　MW2

音声通話の際に、文字などを正確に伝えることを目的として決められた国際的な規則。例えば、AはAlfa（アルファ）、BはBravo（ブラボー）、CはCharlie（チャーリー）と表現する。これに照らし合わせると「Whisky Hotel（ウイスキーホテル）」は「WH」ということでもあり、つまり「White House（ホワイトハウス）」を意味していることがわかる。

NORAD　MW　MW2

North American Aerospace Defense Commandの略で、北アメリカ航空宇宙防衛司令部のこと。コロラド州のコロラドスプリングスにあり、航空や宇宙に関する観測を通じて、危険因子の早期発見などを行う防衛組織。核ミサイルや爆撃機はもちろん、宇宙空間を漂うスペースデブリ（衛星軌道上にある宇宙ゴミ）などの監視も行っている。アメリカ合衆国内のペイブパウなどによって得られた敵機の監視データは、ここに集約されるシステムになっている。

SOSUS　MW　MW2

『COD MW2』における2-1のミッション「バーガータウン」で、NORADの司令官の台詞内にあった言葉。Sound Surveillance Systemのことで、イギリスとアメリカ合衆国の海軍によって海底に設置された潜水艦探知用の監視システムを指す。これが機能せず、ロシアの原子力潜水艦が接近しても探知が不可能であることが作中で語られていた。



◀空と海を監視していたレーダーがまったく役に立たないことが判明し、NORADは騒然となる。

S.S.D.D.／F.N.G.　MW　MW2

『COD MW2』のミッション1-1のタイトル「S.S.D.D.-いつもの戦場」の英字は、Same Shit Different Dayを省略したもの。また、『COD4 MW』のプロローグ1のタイトルは「F.N.G.」だが、これは、Fucking New Guyの略であり、"クソったれの新人（兵士）"という意味である。

The Four Horsemen　MW　MW2

『COD4 MW』でイムラン・ザカエフらが結成したテロ組織。その名称の語源はヨハネの黙示録に登場する4騎士である。4騎士は、封印された7つの巻物のうち、4巻目までを解いたときに順に現れるとされ、彼らには地上の4分の1を支配する権利と人を殺す権利が与えられているという。

第1の騎士……白い馬に乗った騎士。手には弓を持ち、頭には冠をかぶっている。勝利の上にさらに勝利を得る存在（支配する存在）。

第2の騎士……赤い馬に乗った騎士。手には剣を携えている。地上の人間に戦争を起こさせる存在。

第3の騎士……黒い馬に乗った騎士。手には食料を制限することの象徴である天秤を持っている。地上に飢餓をもたらす存在。

第4の騎士……青白い馬に乗った「死」の騎士。傍らに「黄泉（ハデス）」を連れている。厄病や獣で人間を死に至らしめる存在。

ウイスキーホテル　MW　MW2

『COD MW2』における3-2のミッション「2つめの太陽」で、主人公達が向かうように指示された場所。大統領官邸であるホワイトハウスをNATOフォネティックコードを使って表したもの（NATOフォネティックコードの欄を参照）。

「こいつをお返しします」　MW　MW2

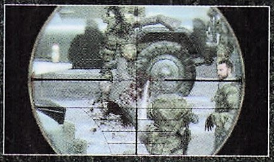
『COD MW2』における2-5のミッション「収容者#627」で、囚人がプライスだとわかったあとに、ソープが持っていた銃を渡して言った台詞。この銃は『COD4 MW』の終盤で、戦いに終止符を打った武器である。プライスはケガを負ってロシア軍に救出されたあと行方がわからなくなっており、これまで死亡したとすら思われていた。ソープはそれだけに、この銃をプライスの形見、あるいは上官がくれたお守りのように考えてずっと持っていたのかもしれない。



◀5年前に預かったプライスの銃を差し渡すソープ。前作をプレイした人には感慨深いシーンだ。

ザカエフの左腕　MW　MW2

『COD4 MW』における2-3のミッション「ワン・ショット・ワン・キル」では、プライスがイムラン・ザカエフをライフルで狙撃することになるが、射撃は一瞬で終わってしまうため、そのあとはすぐに脱出しなければいけない。そのため、その場でザカエフの生死を確認することはできないが、命中した瞬間の画面を撮影してみると、この時点でザカエフの左腕を奪っていたことがしっかりと確認できる。



◀ビルの上階から大口径砲弾を使う"対物ライフル"でザカエフを狙撃。その威力は左腕を奪った。

タスクフォース141　MW　MW2

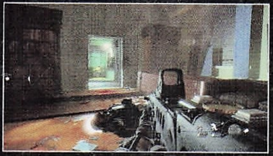
タスクフォースは、特定の目的のためだけに臨時編成された特別機動部隊のことを指すが、作中に登場するタスクフォース141は、イラク戦争でテロリストを掃討するために編成されたタスクフォース145がモデルと考えられる。タスクフォース145は、アメリカ合衆国の統合特殊作戦司令部の指揮下にあった部隊であり、アメリカ合衆国およびイギリスの特殊部隊の混成部隊となっていた。

超国家主義派　MW　MW2

超国家主義（Ultra Nationalism）は、行きすぎた国家主義のことであり、政治や経済などを考えるうえで最も重要な主体は国家であるという国家主義を、さらに極端にしたもの。戦前の日本のような、排外思想や強権的な政治、統制経済などがその特徴とされる。イムラン・ザカエフらは、ロシアの文化や経済が破壊され、資本主義国家の餌食になっていると考え、超国家主義を信奉するに至った。独裁的な政治体制をとるという点ではナチスドイツなどの全体主義にも近い。

パニックルーム　MW　MW2

『COD MW2』における2-3のミッション「エクソダス」では、ジェームス・ラミレスに、パニックルームに避難しているVIPを救出せよという指令が下る。パニックルームとは、家の中の頑丈な避難部屋のことで、一度入ると外から開くことが不可能な構造になっている。しかし、ラミレス達がこの部屋に来たときには、部屋の扉は開いており、中にいたVIPは死体になっていた。また、付近ではVIPを殺したと思われる何者かの死体も発見されている。パニックルームの扉が外から開かないとすれば、開けたのはVIPということになるが、そのためにはVIPを信用させる必要があるはずだ……。



◀VIPの家に設置されたパニックルームにはすでに死体が。家の前で墜落した飛行機との関連性は?

ペイブパウ　MW　MW2

『COD MW2』における2-1のミッション「バーガータウン」のデモで、NORADの司令官の台詞に登場する言葉。ペイブパウ（PAVE PAWS）とは、アメリカ合衆国が弾道ミサイル、巡航ミサイル、航空機、海上艦艇などの早期発見のために構築した、フェイズド・アレイ・レーダーによる警戒システムのこと。イージス・システムなどでも利用されているフェイズド・アレイ・レーダーは、小さなアンテナが板状の機械にびっしりと備えられたレーダーで、通常のレーダーのように首を振らなくても受信ができるという特徴がある。デモでは、同システムがまったく機能していなかった。



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

CHAPTER1

キャンペーン

CAMPAIGN

キャンペーン攻略

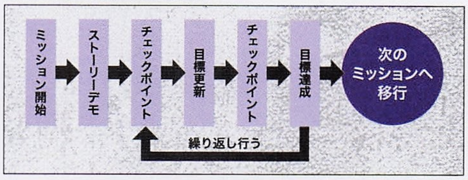
CAMPAIGN

ルーキー～ベテランまで4つの難易度があるキャンペーン。ここからは最高難易度のベテランを基準に、ストーリーの流れにそって攻略していく。プレイする前に基本となるシステムやクリアのコツも学んでおこう。

キャンペーンの進行

キャンペーンのストーリーは、Act1～3の3部構成になっており、それぞれに複数のミッションが用意されている。ミッションを進めると途中で主人公（プレイヤーキャラ）が入れ替わることがあり、異なる視点でストーリーが描かれていく。ミッション中は、常にやるべき目標が決められており、達成するたびに随時目標が更新される。基本的に右の図のような流れで進行していき、最後の目標を達成することで次のミッションに移行する。なお、難易度に関しては、難しくなるほど主人公の最大体力が低くなり、敵の索敵能力や命中精度が高くなる傾向がある。ハードやベテランの難易度では、特に慎重に立ち回らないと生存率はかなり低くなる。

■ミッションの基本的な流れ



キャンペーンの基礎知識

射撃の仕方や体力の回復方法などはほかのモードと同じだが、キャンペーン独自のシステムもいくつかあるので、それらをまとめて解説する。また、ミッション中は好きなタイミングで難易度を1ランクずつ下げることが可能。どうしても突破できないときは利用するのも手だが、各ミッションの「クリアした難易度」の記録は、クリア時の難易度が反映されるので注意しよう。

●やられてもチェックポイントから再開

ミッション中は、特定の場所にたどり着いたり特定の場所で周囲の安全を確保したりすることで、チェックポイント通過になる。ミッションに失敗（失敗条件は下を参照）した場合は、直前に通過したチェックポイントの位置まで戻され、所持していた武器や弾数などは通過したときの状態で再開となる。そのため、むやみに突っ込んでチェックポイントを通過してしまうと、再開したときにダメージを受けた状態だったり、周囲にいる敵から集中砲火を浴びる場面だったりして、その状況から抜け出せなくなる可能性がある。万が一そうなった場合は、メニューから「ミッションリスタート」を選択し、そのミッションの初めからやり直したほうがいい。

■ミッション失敗となる主な条件

- 被弾や落下などで一定以上のダメージを受ける
- 特定の目標に設定された制限時間をオーバーする
- 射撃や爆発物などで特定の味方に誤射する
- マップ上の規定の領域から外に出る

●目標マーカーを目指して進む

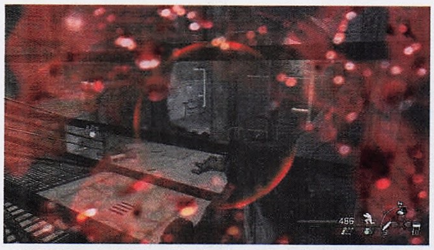
到達すべき目標地点を示す目標マーカーは、ミッション中に目標が更新されたときや特定の場所にたどり着いたときに出現することがあり、画面上に白い丸で表示される。建物や障害物の先にあっても透けて見えるほか、自分の向いている方向や現在地に応じて目標マーカーがある方角とそこまでの距離も画面に表示される（ミニマップでも方角と位置を確認可能）。なお、目標マーカーの場所にたどり着くと基本的には目標達成になるが、続けて新たな目標マーカーが表示されることもある。



▲目標マーカーまでの距離はメートル単位で表示。マップを迂回しないと目標マーカーまでたどり着けないことも多い。

●受けたダメージは時間で回復

敵から撃たれたり、車の爆発に巻き込まれたりしてダメージを受けると、画面上に血痕が付着する。ダメージが大きいほど血痕の量が多くなって周囲が見づらくなり、一定以上のダメージを受けると力尽きてミッション失敗になる。また、同時に表示される弧の形のマークは攻撃された方向を示しており、攻撃してきた敵の位置を探る目安になる。ダメージを受けた場合は、一定時間の経過（最大で約10秒）で自動的に体力が最大値まで回復する。ダメージが小さいほどこの時間は短くてすむが、回復中にダメージを受けると時間はリセットされる。そのため、ダメージを受けたら、回復するまでどこかに身を隠して待機するのが生き残るための定石だ。



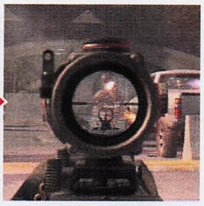
▲弧の形のマークの位置が上なら正面、下なら背後に敵がいる。高さまではわからないので、2階や屋上なども確認しよう。

●照準アシストを利用しよう

Act1-1「S.S.D.D.-いつもの戦場」のミッションで説明を受ける照準アシスト。これはキャンペーンとスペシャルオプスだけのシステムで、照準ボタンを押した際に狙っている付近に敵がいると、その敵を自動的にとらえてくれる非常に便利な機能。物陰に隠れている敵もとらえてくれるので索敵にも役立つ。ただし、移動している敵を追尾してはくれないので、その場合は敵をとらえたあとに自分で照準を微調整して狙い撃つようにしよう。なお、照準アシストは、スナイパーライフルとランチャー、一部のアタッチメント（サーマルサイト、グレネードランチャー）を装着した武器以外に適用され、一定の距離内にいる敵にのみ機能する。



▲照準アシストで敵を倒し、続いて付近にいる敵を狙う。一度照準ボタンを放し……。



▲再度照準ボタンを押し直せば、付近にいる敵に自動的に照準を合わせてくれる。

●武器は持ち替えが可能

各ミッションの初期装備は、2種類の射撃武器と2種類のグレネードが基本となる。次のミッションに移行すると、基本的にそのミッションで決められた初期装備に切り替わるが、一部のミッションに限り、前回のミッションクリア時の状態が引き継がれる。武器は、初期装備以外にも、敵が落としたものや置いてあるものと持ち替えることができる。同じ武器でもグレネードランチャーやサイレンサーなどの専用のアタッチメントが付属しているものがあるので、状況に応じて使い分けていくといい。弾薬に関しては、同じ名称の武器に触れるか、特定の場所にあるAMMOを利用することで補充可能。また、フラグは敵の死体の上を通過したときにも補充できることがある。なお、ミッションによっては、下でまとめている特殊な装備が使用できる場面もある。



▲スナイパーライフルの照準時の揺れは、「マルチプレイヤー」と比べてかなり抑えられており、狙いやすくなっている。

■特定の場面でのみ使える装備



●レーザー照準器
味方の車両に対して射撃対象を指定する。指定後は、その対象に向かって自動的に射撃（敵を優先）が行われる。

●ナイトビジョンゴーグル
暗い場所での視認性を高める。明るい場所で装着するか、光を直視すると、画面が真っ白になり何も見えなくなる。

●空対地ミサイル
上空から大型のミサイルを投下させる。ミサイルの軌道や速度は遠隔操作でき、着弾時の爆発は広範囲におよぶ。



●クレイモア
設置型の小型爆弾で、正面に出ているセンサーが敵を感知すると自動的に爆発する。最大10個まで所持できる。

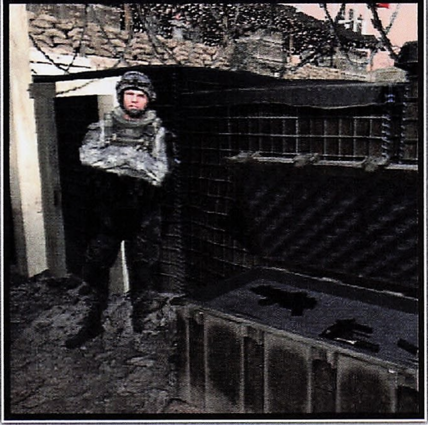
●基本は味方に先行させる

大半のミッションでは、同じ部隊に所属する味方が同行して、主人公を援護しながら次に向かうべき場所まで導いてくれる。敵は先に発見したほうをターゲットにするので、進攻するときはできるだけ後方に位置どり、味方に先行させるのが生存率を高るコツだ。なお、そのミッションの主要人物となる味方は、敵の攻撃をいくら受けてもやられることはない。敵の攻撃が激しい場所では、自分はどこか安全な場所に身を隠し、味方が敵を全滅してくれるのを待つという方法も有効になる。

Act 1-1　S.S.D.D.

S.S.D.D.-いつもの戦場

日時	1日目-15:30:27
プレイヤー	ジョセフ・アレン二等兵
所属	第75レンジャー連隊、第1大隊
開始場所	砲兵基地フェニックス、アフガニスタン
敵の軍事情報	1個



1 テーブルから武器を取れ。～的に向かってグレネードを投げろ。

●フォーリー軍曹の指示どおりに的を射撃

目の前のテーブルからM4A1を拾い、フォーリー軍曹の指示に従って、腰だめ撃ち、照準撃ち、自動照準での射撃、壁抜きと順にこなしていけばいい。なお、腰だめ撃ちとは、銃を腰に構えた通常の状態のことを指す。

●フラグで複数の的を倒す

テーブルの上にあるボックスに近づくと、フラグを入手できる。手に入れたら、的の方向に向かって投げよう。フラグの爆発するタイミングは約4秒後で、爆発範囲はかなり広い。投げる構えを維持してから投げることで、爆発タイミングを調整できる。



◀手前の的に投げればいい。1つでも倒すとクリアとなる。

2 目標マーカーを使ってピットを探せ。～上にいる仲間に合流しろ。

●武器を持ち替えてピットに入る

画面上に表示される目標マーカーに向かって進み、ピットを目指す。テーブルの上に置かれたDesert Eagleを拾い、M4A1に持ち替えてから再びDesert Eagleに戻すと、入口が開いてピットに入れるようになる。



◀ピットでは、単発のハンドガンが好成績を出しやすい。

●ピットを一周して好タイムを出す

出現する敵ターゲットを倒しながら、ピットを一周する。最終タイムは、一周にかかったタイムが下の加算値で補正されて決まる。民間人ターゲットへの誤射がなく、最終タイムが遅すぎなければクリアできるので、落ち着いてピットを回ろう。なお、早いタイムを狙う際のポイントは、2枚抜きとナイフを使って命中率を上げること。下の連続写真の立ち回りを参考にしてほしい。



◀左と中央の敵ターゲットを射撃で倒したあと、前進しながら右の敵ターゲットをナイフで倒す。その先の2枚も同じ方法で倒そう。



◀手前と建物2階の中央に出現する敵ターゲットを2枚抜き。周囲の敵ターゲットを射撃で、建物入口の敵ターゲットをナイフで倒す。



◀正面の敵ターゲットを射撃で倒し、右側の2枚の敵ターゲットを2枚抜き。階段を上がった先の敵ターゲットは、ナイフで倒す。



◀正面と右側に出現する敵ターゲットをそれぞれ2枚抜きで倒す。右側のものから狙うと、2枚が重なるまであまり待たずにすむ。



◀手前と左奥にある敵ターゲットを2枚抜きし、右側を通って2枚の敵ターゲットをナイフと射撃で倒しながら先に進む。



◀ゴール前に出現する2枚の敵ターゲットを2枚抜きする。その先にある細い通路に入ったら、ゴールまでダッシュで駆け抜ける。

■クリアタイムにかかる加算値

- ●命中率ボーナス=－{命中率÷20}秒
  ※小数点以下、切り上げ
- ●撃ちもらした敵=＋{(24－敵のせん滅数)×2}秒
- ●民間人への被害=＋{民間人への誤射×2}秒

●ピットから出るとミッションクリア

ピットでの訓練は、何回でもやり直すことが可能。一度クリアすると使用できる武器が増え、弾を補充することもできる。訓練を終えたのち、プレイしたい難易度を選択して階段を上がるとミッションクリアとなる。

Act 1-2　Team Player

チームプレイヤー

日時	1日目-???
プレイヤー	ジョセフ・アレン二等兵
所属	第75レンジャー連隊、第1大隊
開始場所	砲兵基地フェニックス付近、アフガニスタン
敵の軍事情報	2個



1 橋の上を防衛しろ。～ハンヴィーに乗れ。

●橋の上に出現する敵の増援を倒す

川の向こう岸にいる敵は倒す必要がないので、左側に見える小屋に入って敵の攻撃から身を守ろう。その際、敵の増援だけに狙いを定めて橋の上を見ておくこと。車両が止まったら増援が出現する合図なので、グレネードランチャーを橋の上に撃ち込んで全滅させよう。



◀この角度で撃つと、橋の上に着弾させることができる。

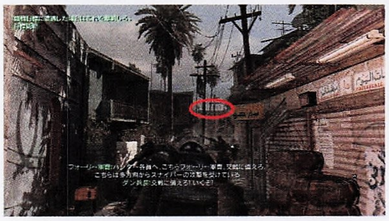
●ハンヴィーに乗って市街地に向かう

敵が退却し始めたら、小屋の近くの階段から橋の上にのぼり、到着するハンヴィーに乗る。その際、走ってくるハンヴィーにひかれないように止まるまで離れておくこと。なお、歩いて橋を渡ると敵に狙撃されてしまう。

2 空爆に備えろ。～臨機目標に遭遇した場合はこれを撃滅しろ。

●ハンヴィーの機銃を操作する

一定のルートを移動するハンヴィーに乗り、屋根にある機銃を操作する。しばらく進んで学校に到達するまで敵は攻撃してこないので、民間人や味方への誤射を避けるため、それまでは機銃を撃たないようにしよう。



◀赤い丸の位置に走る敵の姿が見えてから射撃を開始しよう。

●道路に出現する敵を機銃で倒していく

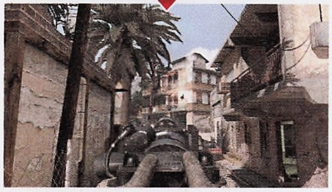
学校を通過したあとは、道路のいたるところに敵が出現するようになる。敵をある程度倒しながら進まないと集中砲火でやられてしまうので、下の写真を参考に敵の出現位置を把握し、機銃を撃ち込んでいこう。なお、特定の位置まで進むと屋根の上からRPG-7を撃たれ、ハンヴィーが大破して降ろされる。以降は自力で敵が立てこもっている学校に向かおう。


◀学校では、屋上と2階の窓に敵がいる。最初に屋上の走っている敵を一掃し、そのあと2階の窓にいるRPG-7部隊を倒そう。


◀正面の2階のベランダに1人、道路からは車両のほか数人の敵が出現する。角を曲がるまでこの周辺を撃ち続けておこう。


◀車両に加えて、正面と左側の2階のベランダにそれぞれ数人ずつ敵が出現。車両と正面のベランダの敵を中心に倒そう。


◀道路の両側にある建物の2階に同時に敵が出現する。ここに到達する前から早めに2階を撃っておくと、比較的安全に進める。


◀正面にある3階建てのビルの屋上からRPG-7を撃たれる。被弾後に立ち上がったら、右側の建物に入って体力を回復しよう。

3 学校に注意を向けろ。～学校内の敵を全滅させろ。

●敵が迎撃態勢をとる建物内を抜ける

建物の南東にある階段付近に進むと、2人の敵が階段から下りてくる。この敵を素早く銃撃し、階段から顔をのぞかせて2階の敵も倒そう。視認できる敵がいなくなったら、フラッシュを投げて建物内を制圧しよう。


▲校庭に複数の敵がいる場合がある。ここに敵がいたら、学校に向かう前に建物内の窓からある程度倒しておこう。

●校内で待ち構える敵を手堅く倒していく

学校の玄関から突入したら、土のうで敵の銃撃を防ぎながら階段から下りてくる敵を倒していく。正面の敵がいなくなったら、右側の教室にいる敵を入口の外から確認し、その後に倒していこう。1階の敵を全滅させたあとは、階段から2階に上がる。2階では、味方を先行させ、あとからついていけば安全に敵を狙い撃てる。


◀味方と戦っている敵を側面から狙う。素早く倒せば、敵から反撃されることはない。


▶2つ目の曲がり角を進んだ先の部屋では、右側に積まれている荷物に隠れながら撃つ。

●校内の敵を全滅させて裏口から出る

3つ目の曲がり角の先へ進むと裏口に到達する。ここには1～2人の敵が残っている場合があるので、机のバリケードがある場所からは進まず、右側にある倉庫から進もう。先に味方を進ませて敵の存在を確かめ、敵がいたら倉庫の中から敵を倒して裏口から外に出よう。

4 集合地点でシェパード大将に報告しろ。

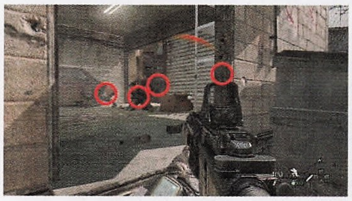
●路地に敵が散らばる前にまとめて倒す

学校の裏口を出て右側の坂を進むと、曲がり角の先にある塀の陰から多数の敵が出現する。そのまま放っておくと敵が路地に立てこもって倒しにくくなるので、敵が出てきた瞬間を狙ってグレネードランチャーを撃ち込もう。敵をまとめて倒せると、突破は格段に楽になる。


▲グレネードランチャーで狙う場所は、右側に見える車両の奥のあたり。敵の姿が見えたら続けて2発撃ち込もう。

●路地を通って集合地点に向かう

路地に入ったら、まず左側にある室外機に隠れ、正面から近づいてくる敵を迎撃する。そして爆発に巻き込まれないように、右側の車両を爆破しておこう。次に左側にある建物の入口にフラッシュを投げ入れ、建物の中にいる敵を一気に倒す。そのあとは周囲を確認しながら路地の奥に進もう。なお、先にグレネードランチャーで敵を倒しておくと、ここにはほとんど敵が出現しない。


◀建物の中で警戒するのは写真の位置。発見しにくい奥にいる敵と向かって右側から撃ってくる敵に注意。

Act I-3 Cliffhanger
クリフハンガー

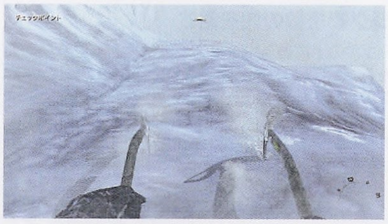
日時	2日目 - 07:35:51
プレイヤー	ゲイリー・ローチ・サンダーソン軍曹
所属	タスクフォース141
開始場所	カザフスタン国内　テンシャン山脈
敵の軍事情報	3個



1 マクタビッシュ大尉についていけ。

●アイスピックを使って氷の崖をのぼる

マクタビッシュ大尉が崖をのぼり始めたら、アイスピックを使ってあとをついていく。アイスピックを振ると崖に突き刺さり、ボタンを押しっぱなしにしておくとしばらくその状態を維持できる。交互にアイスピックを振ると、一歩ずつ崖をよじのぼることができる。


◀崖から跳んだあとは、ボタンを押しっぱなしにしておこう。

●哨兵を倒しながら基地に向かう

崖をのぼり切ったら、心音センサーを起動させてマクタビッシュ大尉とともに先に進む。敵を発見してマクタビッシュ大尉がカウントダウンを始めたら、3カウント目で左側の敵を狙い撃とう。出現する敵を2回倒して真っすぐ進んでいくと、基地の近くに到達できる。

2 基地内への進入路を探せ。

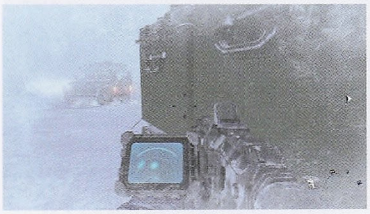
●目標マーカーをたよりに嵐の中を進む

道なりに進んだ先では、マクタビッシュ大尉と別行動になる。目標マーカーに向かって真っすぐ進んだら、車両の手前の丘に隠れよう。近づいてくる敵が車両の横で止まり、奥にいる敵が建物内に入ったら行動を開始。丘ぞいに北側から回り込み、目標マーカーに向かおう。


◀車両に近づいてくる敵と右奥に見える建物を観察する。

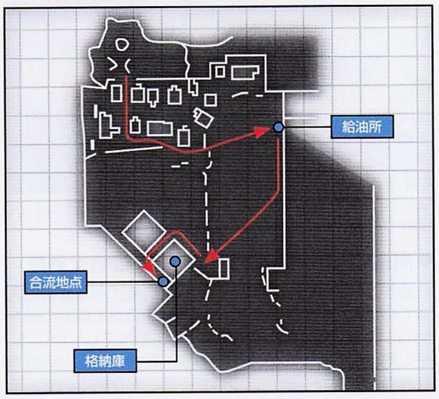
●敵に発見されずにACSモジュールを回収

敵の通信を傍受したら、しゃがみ状態を維持したまま下の図のルートで給油所に爆弾を設置し、格納庫に向かう。まずは通信を傍受した場所からそのまま南下し、途中の建物の裏に隠れて走ってくるトラックをやり過ごす。トラックが通過したらさらに南下し、崖に到達したあとは目標マーカーに向かって真っすぐ進もう。爆弾を設置したら、フェンスぞいに南下し、戦闘機がある位置から目標マーカーに向かって進む。格納庫に到達したら、裏に回り込んでマクタビッシュ大尉と合流しよう。


◀トラックに見つかると兵士が現れる。マクタビッシュ大尉の警告を聴いたら隠れよう。


▶爆弾設置後、ルートの途中の戦闘機付近には敵がいるので少し迂回しながら進もう。

■ACSモジュールを回収するルート



3 マクタビッシュ大尉と共に脱出しろ。〜スノーモービルに乗れ。

●C4を爆破してマクタビッシュ大尉を追う

格納庫の2階でACSモジュールを回収すると、マクタビッシュ大尉が敵に捕まってカウントダウンが始まる。ここは2階の木箱の裏に隠れ、カウントダウンがゼロになる直前で給油所に設置したC4を爆破して突破しよう。爆破後は、多数出現する敵に対して2階からしばらく応戦する。マクタビッシュ大尉が入口を出て右に移動したら、それにあわせてついていこう。その際、脱出ルートの近くにいる敵は必ず倒しておくこと。



▲奥に走っているBTRが格納庫の近くに到達する前に、東のコンクリートの壁にいるマクタビッシュ大尉と合流しよう。

●味方との連係で敵の猛攻を切り抜ける

基地内から脱出するまでは敵の猛攻が続く。ここを切り抜けるコツは、マクタビッシュ大尉の指示どおりに行動すること。コンクリートの壁に到達してからは、下の写真を参考にして、崖を滑り降りるまで気を抜かずに立ち回ろう。戦闘機に向かうとき、早すぎると爆発に巻き込まれ、遅すぎると敵に囲まれる。敵に囲まれたときは、南側にある戦闘機や爆発した車両で銃弾を防ぎながら、主に南の2階建ての建物から近づく敵を倒していこう。


◀周囲にいる敵を倒しながら、目の前に見える戦闘機に向かってダッシュで移動する。戦闘機の右側に敵がいたら確実に倒そう。


◀戦闘機の左翼と尾翼の間に隠れて敵の銃弾を防ぎながら応戦する。マクタビッシュ大尉が奥にある車両に到達するのを待とう。


◀車両に向かってダッシュで進み、車両を盾にして建物からの銃撃を防ぐ。その位置で近づいてくる2台のスノーモービルを倒す。


◀スノーモービルを倒したら、東に向かってダッシュする。脱出ルートに敵が2人程度いるので、先に進みながら倒そう。


◀目標マーカーに向かってダッシュし、崖を滑り降りる。下りたらすぐに左側にある小屋の裏に隠れて敵の銃撃を防ごう。

●敵を迎撃してスノーモービルに乗る

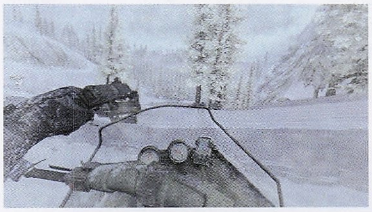
崖を下りると崖の上に敵の増援が出現するので、小屋の裏から応戦する。続けて4台のスノーモービルが出現するので、崖の上から下りてくる前に黒いスノーモービルに乗った敵を倒しておこう。赤いスノーモービルに乗った敵は、小屋の裏を通って近くに停止するまで待ち、スノーモービルから降りたところを倒す。これらをすべて倒してからスノーモービルに乗ると安全だ。


▲スノーモービルが出現したら、ひかれないようにマクタビッシュ大尉の背後に移動してから迎撃しよう。

4 回収地点に向かえ。

●敵を倒しながらコースを突っ切る

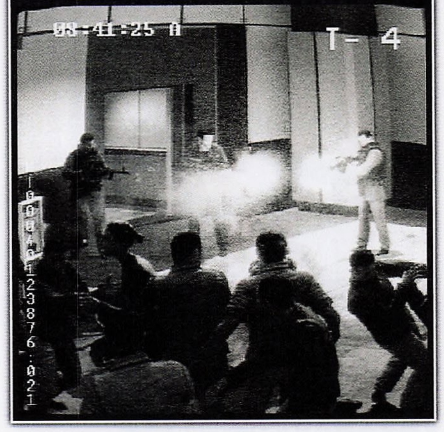
回収地点に無事に到達するコツは、敵を倒しながら進むこと。敵を真正面にとらえて狙い撃とう。コース上の2カ所の難関については、下の写真を参照してほしい。


◀コースの序盤は、右へゆるやかにカーブしている。目標マーカーに惑わされないこと。


▶最後の坂道は、道の真ん中を通ると木に衝突しにくい。コースの先を見て調整しよう。

Act I-4 No Russian
幕間

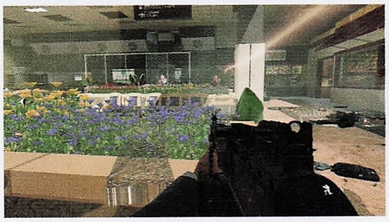
日時	3日目-08:40:50
プレイヤー	ジョセフ・アレン一等兵、別名アレクセイ・ボロディン
所属	ザカエフ国際空港
開始場所	モスクワ、ロシア
敵の軍事情報	なし



I マカロフについていけ。

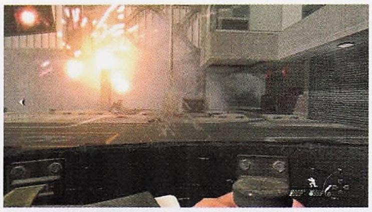
●民間人を撃たずにマカロフに同行する

民間人を撃つとミッション失敗となってしまうので、誤射しないこと。空港内を出るまではマカロフ達の後ろをついていけばいい。マカロフ達と離れすぎると処刑されてしまうので、見失うことのないように。


◀警備員は応戦してくる。銃撃を食らわないように身を隠そう。

●段差と障害物を利用してFSBを倒す

空港を裏口から出ると、ライオットシールドを持った敵が多数出現する。ここは坂道の段差から顔を出してM240を連射し、なるべく数を減らしておこう。敵が後退したら、M240を敵が落としたライオットシールドに持ち替えてから前進し、通路右側の柱に隠れながら奥に見える敵をグレネードランチャーで倒していく。視認できる敵を全滅させたら、右側のシャッターの脇の壁に隠れて、半身を出しながら2階にいる敵を全滅させよう。



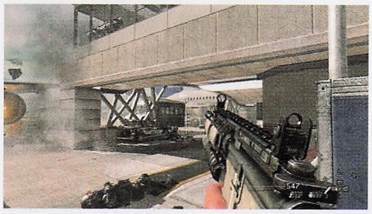
◀前進するときや奥の様子を見るときは、拾ったライオットシールドを構えておこう。



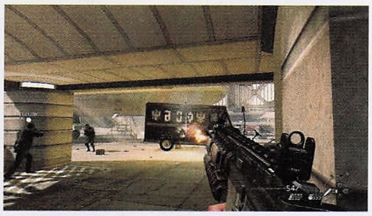
▶2階の敵は、出現した瞬間に倒してしまうのが理想。走っているところを狙い撃とう。

●グレネードランチャーで増援を一網打尽

2階の敵を倒して先に進むと、進攻ルートの左側から兵士を乗せたトラックが突っ込んでくる。停止したあと敵が降りてくるので、その前にグレネードランチャーでトラックを爆破しよう。そこからさらに先へ進むと、再び左側からトラックが近づいてくるので同じように爆破する。成功すればほとんど敵と銃撃戦をせずにすむ。



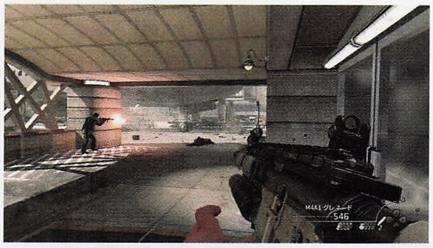
◀1台目のトラックは、アーケードの中央あたりで停止する。停止する前に爆破しよう。



▶2台目は、アーケードをくぐった先の右奥で停止する。目の前を通った瞬間を狙おう。

●敵を全滅させたら脱出口へ移動

2台のトラックを爆破したら、コンテナや壁の裏に隠れている敵を全滅させよう。ここから先はマカロフのあとを追って仲間が待っている脱出口へと向かう。なお、脱出口に到達するとイベントでマカロフに撃たれてしまうが、この銃弾はどこにいても防ぐことができない。

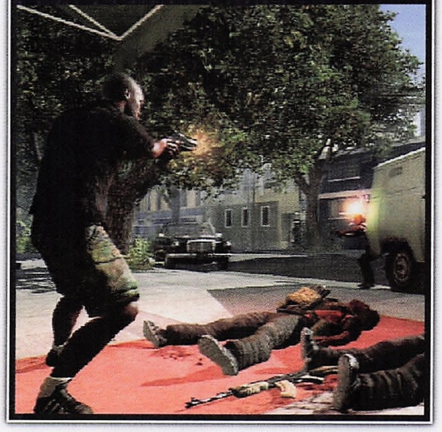


▲マカロフ達が銃撃していたら、敵がまだ残っている。撃たれる位置には移動せず、グレネードランチャーなどで倒そう。

Act I-5 Takedown

テイクダウン

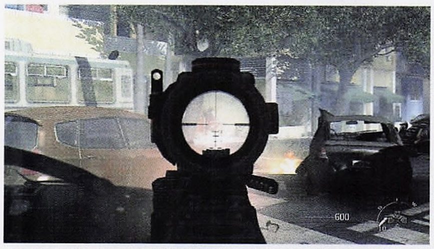
日時	4日目・15:08:18
プレイヤー	ゲイリー・ローチ・サンダーソン軍曹
所属	タスクフォース141
開始場所	ブラジル、リオデジャネイロ
敵の軍事情報	4個



1 ロハスの右腕を生け捕りにしろ。

●足を狙撃してロハスの右腕を捕らえる

車両が止まったら、ロハスの右腕が射撃してくるので、車両の中で伏せてかわそう。銃撃が止んだら車両から降り、マクタビッシュ大尉のあとを追ってロハスの右腕を追いかける。路地裏に入ると奥に逃げようとしている姿が見えるので、足を狙撃して捕らえよう。なお、ロハスの右腕を倒してしまったり、逃げられたりするとミッション失敗になるので、慎重に狙いを定めること。



▲マクタビッシュ大尉を追い越して先行してダッシュで追いかけると、路地裏に入る前に捕らえることができる。

2 スラム上層まで突入し、ロハスを生け捕りにしろ。

●車両の裏に隠れて応戦する

スラム街に入ると、周囲に敵が一斉に出現する。近くにある車両に隠れ、そこで敵の銃撃を防ぎながら応戦しよう。優先的に倒しておきたいのは、屋根の上から銃撃してくる敵。スラム街の路地に入ると狙いにくくなるので先に倒しておこう。なお、スラム街の下層では次々と増援が出現するので、その場にとどまり続けず周囲に敵がいなくなったら、こまめに先に進もう。



◀車両の窓から敵を射撃するのがオススメ。敵の銃撃はほぼ当たらないので、ここを起点にして戦おう。

●東の建物に入って近づく敵を迎撃する

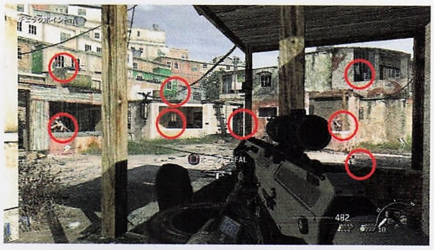
広場での銃撃戦が一段落したら、広場の南東に見える建物に近づいて窓から中にいる敵を倒して建物に入ろう。ここでしばらく待機し、壁で敵の銃撃を防ぎながら入口と窓から建物の周囲にいる敵を倒していく。特に南側の窓から見える曲がり角、西の窓から見える建物には敵が集中するので、そのあたりを重点的に確認しよう。



▲このミッションは弾が足りなくなることが多いので、AK-47が落ちていたらM1014と持ち替えておくのがオススメだ。

●敵の位置を覚えて激しい銃撃戦を制す

建物内からある程度敵を倒したら、先の曲がり角まで進む。その際、正面の建物の屋上に敵が出現するので仕留めておこう。曲がり角から、壁に隠れながら敵を狙い撃つといい。ここでは右側に見える建物の2階にいるスナイパーを優先的に倒そう。なお、銃撃戦になったときは、背後から近づいてくる敵にも警戒すること。



▲敵が待機する場所は、屋上、建物内、壁の陰など複数ある。建物内にいる敵は、グレネードランチャーで一掃しよう。

●南東の建物内を経由して南の建物を制圧

曲がり角で敵の数を減らしたら、南東にある建物に入って中にいる敵を全滅させる。そこを拠点に周囲の敵を倒し、敵がいなくなったら南の建物を制圧しにいこう。その際の手順は下の写真のとおり。このとき、南の路地を進むと北側から敵が近づいてくることがあるので、その敵を先に倒してから手順どおりに行動しよう。



◀南東の建物の裏口から半身を出し、南の建物の屋上にいる敵を倒す。南の路地を少し進み、南の建物内の敵を扉越しに狙い撃とう。



◀銃撃で開いた扉に向かってフラグを投げる。さらにフラッシュを投げ入れてから突入し、南の建物内にいる敵を素早く全滅させる。



◀南の建物から奥の路地に逃げる敵は、背後から銃撃する。撃ち逃した場合は路地で迎撃態勢をとるので、建物内から応戦しよう。

●出現する敵を順に倒して犬を迎撃する

奥の路地を進むとスラム上層に入り、銃撃戦になる。ここでのポイントは、犬の出現タイミングをコントロールして迎撃しやすくすること。下の写真の流れで敵を倒していこう。なお、犬にかまれたときは、ボタンが表示されるタイミングでそのボタンを入力すれば倒せる。表示される前からボタンを連打すると失敗するので注意。



◀ゴミ箱まで進んだら、まずフェンス越しに犬を仕留める。そのあと、ゴミ箱の裏から正面の建物の屋上に出現する敵を倒そう。



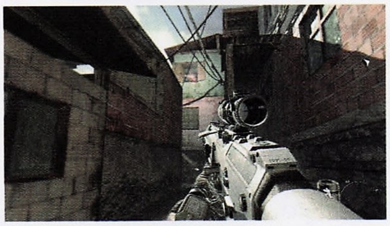
◀少し進み、地上から敵が銃撃してきたらそれに応戦する。木の柵まで進むと犬が出現するので、少し下がって犬を迎撃しよう。



◀窓から出現する敵を倒し、周囲を回りつつ付近の敵を全滅させる。敵の攻撃が激しいときは、背後に回り込んで攻めよう。

●窓から突然銃撃してくる敵に対応

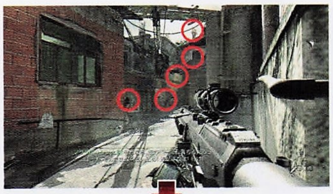
建物周辺を制圧後、南の壁ぞいを進む。北側の建物のそばを通るときは、1階の窓に照準を合わせたまま近づいて、窓が開いたらすぐに射撃。1階ではなく2階の窓が開いたら、来た道を戻って曲がり角に隠れて応戦しよう。



◀建物に近づくと、どちらかの窓が開いて敵が射撃してくる。

●建物内に入って鉄格子越しに撃つ

屋上をつなぐ木の橋がある場所では多数の敵が橋の上を通り抜けていくが、それは無視。まずは壁から半身を出して奥の建物の3階の窓にいるスナイパーを仕留めよう。そのあと路地を進んで右の壁に身を隠し、路地の先にいる敵を倒す。近くの敵を全滅させたら、左側の建物に入って北側の窓から路地の奥の敵を銃撃する。



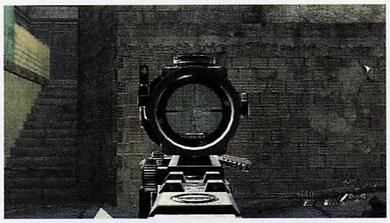
◀右の壁に隠れているときは、この場所を警戒しておこう。右側の建物のベランダにはスナイパーがいるので、優先して倒すこと。



◀左側の建物に入り、鉄格子越しに撃つ。路地の最奥にいる2人の敵はあまり姿を見せないので、照準を写真のように合わせて待とう。

●窓から出現する敵を倒して階段を上がる

周囲に敵がいなくなったら、正面の建物の窓に照準を合わせながら路地を進む。窓から敵を倒したら左の階段をのぼろう。建物内から敵を倒し損ねている場合は、階段の上にフラッシュを投げておくといい。



◀窓から敵が出現するかどうかはランダム。警戒しておこう。

●路地の奥から各位置に出現する敵を狙撃

階段をのぼった先の路地にいれば、敵の銃撃を食らうことはない。ここに身を隠しながら南側の建物の屋上にいる敵と南西側の建物の周辺にいる敵を倒そう。視認できる敵がいなくなるまでこの位置をキープすること。



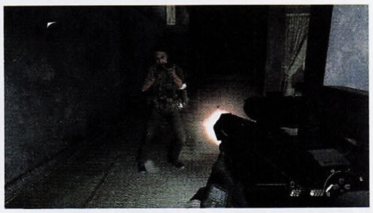
▲敵が出現する場所を覚えておこう。扉から銃撃してくる敵は扉越しに撃ち抜くといい。左から順に倒すと比較的安全だ。

●周辺の3つの建物を制圧する

はしごを登って近くの建物を制圧したら、ベランダの先にあるトタンの足場から奥に見える水色の建物にいる敵を倒していく。屋上にたどり着いたら、通路にいる敵と通路を挟んだ向かい側の建物にいる敵を倒していこう。



◀トタンの足場を少しずつ渡りながら、射撃してきた敵を1人ずつ処理していく。



▶屋上から敵を倒したら、先に進む前に周囲の建物に突入して中の敵を全滅させよう。

●屋上にいる4人の敵を狙撃する

周囲の建物を制圧したら、曲がり角にある赤レンガの建物に隠れながら屋上にいる敵を倒す。その際、右側の建物の屋上を逃げるロハスは撃たないこと。RPG-7を持った敵が2人いるので、撃ってきたらすぐに隠れよう。



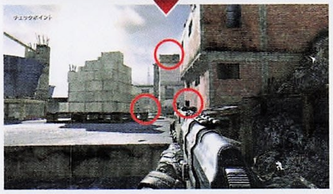
◀敵の場所はこの位置。ロハスは矢印のルートで逃げる。

●コンクリートの階段に隠れて応戦する

次の曲がり角では、建物ぞいにあるコンクリートの階段から、北西に見える屋上に出現する敵を倒していく。次に階段をのぼり、階段から顔を出して正面の屋上と地上にいる敵を倒す。敵をすべて倒したら、右側の建物の屋上を警戒しながら建築中の建物を進もう。



◀この場所に到達すると、右側に見える赤レンガの建物の屋上の奥から3人の敵が駆けつける。撃たれる前に素早く仕留めよう。



◀敵は奥の白い建物の屋上など、赤い丸の位置から狙ってくる。まれに赤レンガの建物の裏にもいるので、逃さずに倒そう。

●移動しながら銃撃してくる敵を狙う

建築中の建物を途中まで進むと、北東の奥に見える建物の屋上から敵が出現する。この敵は、周囲の建物を移動しながら射撃してくるが、東側に見える白い建物の手前のベランダに的を絞っておくと倒しやすい。



▲先に進むと、白い建物の1階の窓から敵が撃ってくる。照準を窓に合わせながら進み、窓が開いたらすぐに射撃しよう。

●最低限の敵を倒して駆け抜ける

東端の階段からロハスがいる場所までは、敵を全滅させつつ進む必要がない。下の写真のように階段の途中の2カ所とベランダから視認できる敵を倒したら、通路をダッシュで駆け抜けよう。通路を奥まで進んで左側に見える細い階段をのぼった先がロハスのいる場所になる。



◀階段の踊り場まで来たら右側の建物の壁から半身を出し、奥の赤レンガの建物の屋上にいるRPG-7を持った敵を狙撃する。



◀階段から顔を出し、通路にいる敵を倒していく。敵は最奥の路地から出現するので、待機場所に散らばる前に素早く倒しておこう。



◀階段をのぼってすぐ右側のベランダに移動し、奥のベランダにいる敵を倒す。手前の建物の中に敵がいたら、窓から狙って倒そう。

Act 2-1

Wolverines!

バーガータウン

日時	4日目-17:45:34
プレイヤー	ジェームス・ラミレス二等兵
所属	第75レンジャー連隊、第1大隊
開始場所	バージニア州北東部、アメリカ合衆国
敵の軍事情報	4個



1 フォーリー軍曹についていけ。～ネイトズレストランの屋上に上がれ。

●BTRの視界を奪って路地に入る

BTRによって車両を爆破されたあとは、敵のBTRをやり過ごしながらショッピングタウンに向かう必要がある。攻略のポイントは、スモークを投げる前にBTRから降りてくる4人の敵を倒しておくこと、そしてスモークを投げてBTRの砲撃を防ぐこと。これを踏まえれば比較的安全にショッピングタウンまでたどり着ける。



◀BTRが通り過ぎたら、すぐ後ろをついていく。背後にいる限りBTRに見つかることはないので、ダッシュで追いかけよう。



◀BTRが停止したら、左右から2人ずつ敵が降りてくる。着地場所を銃撃して2人を倒し、残る2人もなるべく倒しておこう。



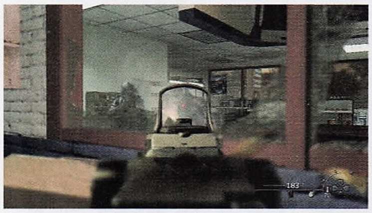
◀BTRの砲口がこちらに向く前に、戻って車両に隠れる。車両で砲撃を防ぎながら、BTRに向かってスモークを全部投げよう。



◀BTRに近づくと後退してくるので、ひかれないように離れた場所を通ること。路地では左側の壁の裏に隠れながら応戦しよう。

●ガソリンスタンド付近の敵を全滅させる

路地を進んで左側の建物の裏口付近にたどり着くと、奥に兵士輸送車が止まる。これを見越してフラグを2～3個ほど投げておこう。そのあとは左の建物の角にある柱に身を隠して、視認できる敵を1人ずつ倒していく。ガソリンスタンド周辺とその中にいる敵を全滅させたら、ダッシュでネイトズレストランまで駆け抜けよう。



◀ガソリンスタンドの建物内には3人の敵がいる。窓から射撃して全滅させよう。



▶周囲の敵が撃ってくるが、無視してネイトズレストランの北側まで一気に移動する。

2 敵の攻撃を撃退しろ。～VIPを守れ。

●南と北から出現する多数の敵を迎撃する

ネイトズレストランの屋上にのぼると、南から多数の敵が突撃してくる。これを撃退したあとは、北からも敵が出現する。敵の猛攻を安全に迎撃するコツは、屋上へのルートとなる東側と建物中央にある2つのはしごを抑えること。はしごを登った直後の敵は無防備なので、自動機銃をはしごの方向に向けておき、自動機銃が逃した敵を処理して敵を屋上にのぼらせないようにしよう。



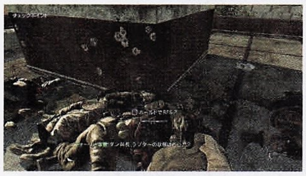
◀2つのはしごをカバーできるように、AMMOの近くに自動機銃を設置しよう。



▶はしごを登ってくる敵だけに集中する。地上から撃たれないような位置にいよう。

●自動機銃とRPG-7を持って屋上から下りる

敵の進攻が止まると、今度はプレデターミサイルによる攻撃が行われる。屋上にいると格好の的なので、自動機銃を持って急いで建物中央のはしごから跳び降りよう。自動機銃を屋上に置いておくとプレデターミサイルで破壊されてしまうが、建物内の厨房に設置しておけばのちほど使うことができる。建物内でプレデターミサイルをやり過ごしたら、南側の入口から外に出よう。



◀プレデターミサイルで攻撃される前に、敵が落としたRPG-7をすぐに拾って弾を補充しておこう。

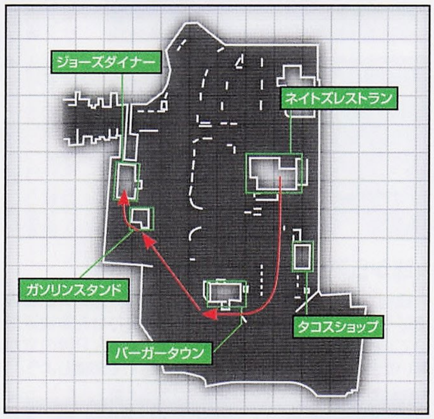
●BTRを爆破してジョーズダイナーへ

プレデターミサイルの制御装置は、ジョーズダイナーのカウンターにある。ここに向かう際は、下の図で示したバーガータウンの裏を通ってガソリンスタンドを抜けるルートがオススメだ。バーガータウンから道路に出たら、RPG-7でBTRを撃破しておこう。ガソリンスタンドの陰から銃撃してジョーズダイナー内の敵の数を減らしたのち、窓からその内部に突入するといい。



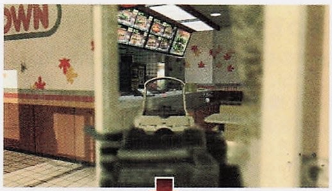
▲ジョーズダイナーに入ると、裏口から敵が突入してくる。すぐに迎撃し、ガソリンスタンド付近にいる敵も倒そう。

■ジョーズダイナーに向かうオススメのルート



●プレデターミサイルで敵を一掃する

プレデターミサイルでBTRを破壊したら、プレデターミサイルを連発してショッピングタウンにいる敵を倒していく。バーガータウンの中にも敵が複数立てこもっているので、窓や入口のそばに着弾させて爆風で倒していこう。ほとんどの敵を倒したら裏口近くのテーブルにあるStingerを拾い、下の写真の流れで立ち回ろう。



◀ネイトズレストランに向かい、目標地点が空爆されたらバーガータウンを制圧しにいく。窓から視認できる敵を倒してから突入。



◀バーガータウンを制圧したら、物陰に隠れながらプレデターミサイルを発射し、タコスショップ付近に出現する敵を全滅させる。



◀VIPが移動している間は、敵の増援が出現する可能性がある。制御装置を起動させて待機し、増援が出現したらすぐに撃とう。

3 敵の部隊を無力化しろ。～コンボイに合流しろ。

●敵を迎撃しながら攻撃ヘリを撃墜

VIPがバーガータウンに移動したら、すぐにネイトスレストランに向かい、厨房に置いておいた自動機銃を持って屋上にのぼろう。そして前回と同じようにはしごから登ってくる敵を迎撃していく。その際、プレデターミサイルは、使えなくなるまで連発しておこう。なお、攻撃ヘリが近づいてきたら、1機目は持っているStingerで、2機目は屋上にあるStingerを拾って撃墜するといい。



▶敵は固まって攻めてくる。プレデターミサイルを敵の集団の中央に落とすといい。



◀攻撃ヘリは北の空から飛んでくる。ある程度引きつけて、攻撃される前に撃墜しよう。

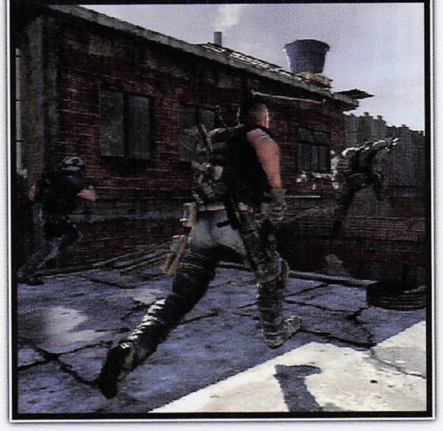
●コンボイへのルートを確保して走る

コンボイが到着したら、コンボイまでのルート上にいる敵を屋上から倒していく。その際、敵を発見しやすいM14 EBR サーマルサイトを使うと確実だ。その後、崩れた場所から跳び降りて走り抜けよう。

Act 2-2 スズメバチの巣

The Hornet`s Nest

日時	4日目-16:19:42
プレイヤー	ゲイリー・ローチ・サンダーソン軍曹
所属	タスクフォース141
開始場所	リオデジャネイロ、海抜518メートル
敵の軍事情報	4個



1 マクタビッシュ大尉を支援し着陸地点へ向かえ。～屋上をつたって第2着陸地点に向かえ。

●敵を倒しながら左側の壁ぞいを進む

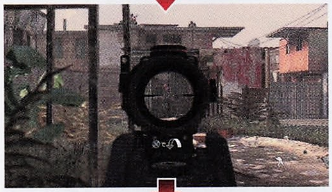
細い坂道をのぼったら、まず正面の屋上にいる敵を狙撃し、さらに坂道をのぼって逃げていく敵を倒す。敵を全滅させたら、左側の壁にそって突き当たりまで一気に進もう。この角は敵の銃撃を受けにくい安全な場所になっているので、ここで周囲の敵を倒すといい。

●2台の車両に乗っている敵を倒す

突き当たりに到達したあとの立ち回りのポイントは、周囲の敵をある程度倒したのち、敵を銃撃して機銃を積んだ車両を誘い出し、すぐにもとの場所に戻って機銃を操作している敵を倒すこと。これで敵の増援を防ぐことができる。下の立ち回りで進攻ルートの安全を確保したら、南東側に続く道路をダッシュで突っ切ろう。



◀まずは東側と南側にある監視小屋にいる敵を倒す。東側の小屋にはあとから入ってくる敵もいるので、逃さず倒しておこう。



◀青い冷蔵庫のある場所にいくと向かいの小屋から2人の敵が出現する。この敵を素早く倒して、すぐにもとの壁の角に戻ろう。



◀バリケードから2台の車両が突っ込んでくる。1台はそばの道路を通り抜けるので、そのときに機銃を操作する敵を銃撃しよう。



◀青い冷蔵庫のある場所から2台目の車両の機銃を操作している敵を倒し、その場所から視認できる周囲の敵をある程度倒す。

●少しずつ進みながら広場周辺の敵を排除

南東の道路から左に曲がった先の広場までは、多数の敵が迎撃態勢をとっている。ここでは、下のように建物の壁やバリケードを利用しながら、手前にいる敵から徐々に倒していく。敵を全滅させたら、東側にある崖のそばのフェンスぞいを奥へ進もう。



◀T字路で、左側の壁に隠れながら青い車両の周囲にいる敵を倒す。そのまま壁ぞいに進み、小屋の脇から通路にいる敵も倒そう。



◀右側の壁ぞいに進んで、バリケードの裏から広場にいる敵を、左側から順に銃撃していく。2階に出現する敵も倒しておこう。



◀広場の南西にある赤レンガの建物。その1階の扉に照準を合わせながら広場の中央付近まで移動し、敵が出現したらすぐに撃つ。

●階段をのぼり向かいの建物に入る

フェンスぞいに進んで階段をのぼったら、正面の建物のベランダにいる敵を狙撃。その後、近づいてくる敵のほか、木のバリケードから建物の窓にいる敵を、青い冷蔵庫の裏から道路にいる敵を倒してそばの建物に入ろう。



◀冷蔵庫の裏から、道路左側のベランダにいる敵も倒しておく。

●道路左側の赤レンガの建物を制圧する

建物に入り奥の階段をのぼった先にある赤レンガの建物には、敵が高確率で立てこもっている。まずは階段から顔を出して正面の窓に敵がいるかどうかを確認し、そのあとに入口からフラッシュを投げ込んで突入しよう。



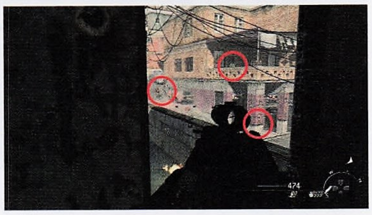
▲敵は建物内の入口のそばと、キッチンに待機していることが多い。フラッシュを投げたら真っ先にその2カ所を狙おう。

●ベランダを制圧して建物の入口から応戦

建物を制圧したら奥の入口を抜け、ベランダにいる敵を全滅させる。ベランダを制圧したら、移動する前に道路と北西側にある建物の2階にいる敵を倒しておく。あとはベランダで応戦して敵の数を減らし、銃撃が止んだら先へ進んでトタンの足場を渡って建物に入ろう。



◀ベランダの敵を倒すときは、フラッシュを投げると安全。奥の塀に当てて跳ね返そう。



▶建物入口の左側の壁に隠れながら、この3カ所にいる敵を中心に倒していく。

●緑色の建物の入口から背後の敵を倒す

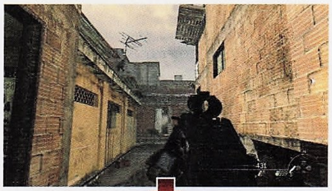
緑色の建物まで進むと、味方が進攻し始める。味方の背後に敵が残っている可能性があるので、建物の入口から向かいの建物の1階やベランダなどを確認しよう。



◀残敵を倒したら左側の路地に入り、味方と別行動をとろう。

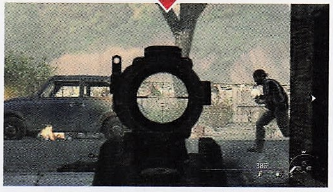
●路地を制圧して逃げる敵を追撃する

路地には複数の敵が立てこもっているが、ここを制圧しておくと西の広場に抜けたあとがかなり楽になる。路地の角を曲がるまでに3人、角を曲がった先で3人、さらに路地の出口で1～2人の敵を倒して路地を制圧し、そこから南側に逃げる敵を倒していこう。


◀路地を少し進むと、建物の上に2人の敵が出現し、正面の扉からも撃ってくる。先に扉の敵を狙い、すぐに屋上の敵も倒そう。

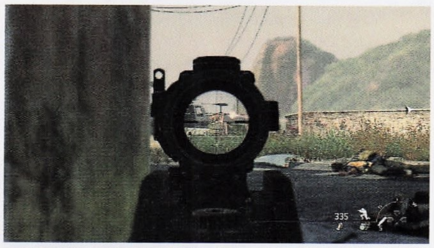

◀曲がり角の先にフラッシュを投げて突入し、待ち構える3人の敵を倒す。倒すときに路地を進みすぎないように注意しよう。


◀路地の出口に近づくと敵が飛び出してくる。出口付近にフラグを投げてすぐに前進し、飛び出してきたところを爆発と銃撃で倒す。


◀路地から、前の広場を通り過ぎる敵をなるべく倒しておく。青い車両の周囲に待機する敵がいたら、車両を爆破してもいい。

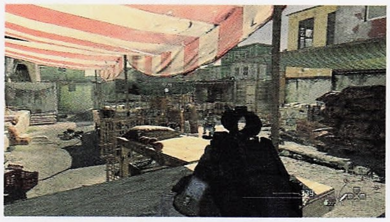
●路地から広場の南側にいる敵を殲滅

路地の左側の壁から、まずは車両の機銃を操作している敵を倒す。その際、機銃をこちらに向けられたらすぐに隠れ、しばらく待ってから再び狙おう。残る敵は、照準をずらしながら右側から順に倒していく。


▲広場の敵は、南側にあるガードレールぞいのバリケードの裏に隠れている。バリケードから顔を出したところを狙おう。

●照準アシストを使って敵を探す

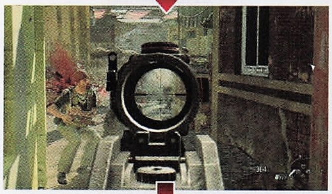
広場の敵を全滅させて左側の壁ぞいを進んだら、曲がり角にあるテーブルの裏から敵を狙い撃つ。敵の居場所がわかりにくいので、照準アシストを使って探そう。


◀銃撃が止むまで、しばらくこの位置から銃撃し続ける。

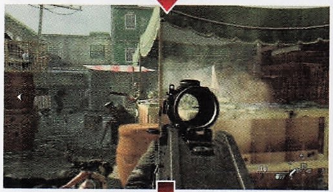
●左右から攻め込んで立てこもる敵を倒す

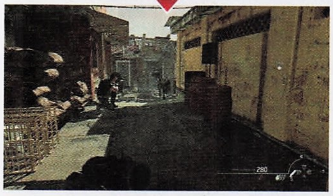
屋台広場に飛び込むと激しい銃撃を浴びてしまい、左右2つの進攻ルートの片方に集中すると背後に回り込まれることもある。攻略のポイントは、下の写真のように左右交互に攻めること。敵の警戒が別方向に向いて背後に回り込まれることがなくなり突破しやすくなる。


◀目の前に見える屋台まで進み、正面の建物の屋上に出現する敵を倒す。少し前進して、正面の路地から出てくる敵も迎撃する。


◀正面の路地にフラグやフラッシュを投げ、路地の曲がり角や奥で待機している敵を倒す。敵の銃撃を受ける前に来た道を戻ろう。


◀回り込んで右側から進み、左側の壁に隠れながら奥にいる敵を銃撃する。ここも敵が確認しにくいので、照準アシストで敵を探そう。

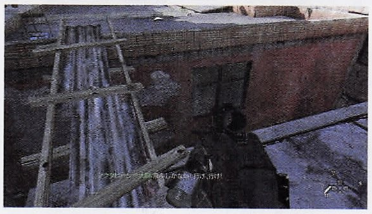

◀銃撃が止んだら左側の路地を進む。フラグやフラッシュを投げて一気に奥まで進み、周囲にいる敵を素早く倒していこう。


◀周囲に敵がいなくなって背後の安全を確認したら、屋台広場の奥の路地に入り、目標マーカーに向かって道なりに進んでいく。

●着陸地点に出現する敵を倒して屋上へ

ペイブロウの着陸地点に到達したら、建物の窓から周囲の敵を倒していく。全滅させたらマクタビッシュ大尉を追って屋上にのぼり、ジャンプで溝を飛び越えたり、トタンの足場を渡ったりしながら先に進もう。


◀敵は建物の屋上や扉から多数出現する。銃撃は激しくないので、落ち着いて倒そう。


▶屋上では、急いで進む必要はない。下を確認しながら安全なルートを進もう。

2 屋上に戻る道を探せ。～屋上の南端にいるペイブロウに向かえ。

●敵に近づかれる前にダッシュで脱出する

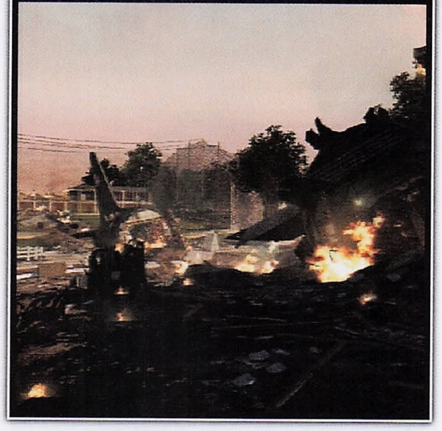
屋根から落ちたあとは、正面の建物に入って部屋の奥に向かってダッシュする。外に出たら真っすぐ進んで、突き当たりで右側の建物に入って階段をのぼると屋上に出られる。そのあとは、目標マーカーに向かって進めばペイブロウにたどり着ける。なお、最後は、ベランダからペイブロウのはしごに向かってジャンプしよう。


▲屋上に出ると30秒のカウントダウンが始まる。敵の銃撃をダッシュで振り切りながら急いで目標地点に向かおう。

Act 2-3 エクソダス

Exodus

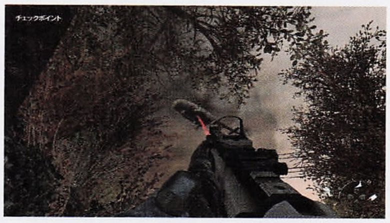
日時	4日目-18:51:31
プレイヤー	ジェームス・ラミレス二等兵
所属	第75レンジャー連隊、第1大隊
開始場所	バージニア州北東部、アメリカ合衆国
敵の軍事情報	3個



1 対空機関砲の位置を特定し、破壊しろ。

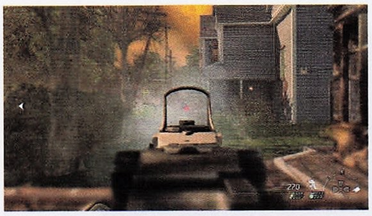
●道路の左側の草木に身を隠しながら進む

敵の処理は味方とストライカーに任せ、道路の左側にある草木に隠れて進むと安全。敵に発見されないように射撃は控えてストライカーへの指令に専念しよう。駐車場まで近づくと、敵のヘリが上空を通過する。ストライカーに指令を出して撃墜すれば、敵の増援を減らせる。


◀敵のヘリは、2つ目のチェックポイントあたりに出現する。

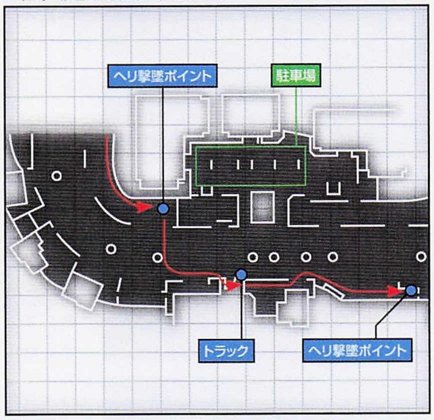
●道路の南側を通って多数の敵を無視する

ヘリを撃墜したあとは、目の前の駐車場に入らずに道路を渡り、南側の建物ぞいを進もう。道路を渡る際は、味方が倒し損ねた敵に背後から撃たれないように、周囲を警戒しておこう。南側のルートを通る利点は、駐車場付近に出現する多数の敵をほとんど無視できること。ルート上にある建物から出てくる敵と道路にいる敵の数人を倒すだけで、安全に先に進むことができる。


◀トラックの衝突現場にたどり着いたら、灰色の建物から出現する敵を倒していく。


▶白い柵のあたりまで来たら上空に注目。砲撃の指令を出して敵のヘリを撃墜しよう。

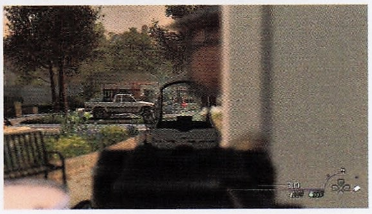
■駐車場近辺を通過する際のオススメのルート



●安全な場所から指令を出し続ける

警備所前の広場では、白い柵、AMMO、荷物、噴水の壁の順に、障害物をつたって少しずつ前進しながら、敵がいる場所に砲撃の指令を出し続けよう。その間は手痛いダメージを受けない程度に味方を援護するだけでいい。噴水の壁の裏までたどり着いたら、敵の銃撃が止むのをしばらく待つこと。その後、料金所の右側の事務所に各種グレネードを投げて一気に駆け抜けていこう。


◀先に警備所を砲撃し、付近に敵がいなくなったら料金所左側の事務所を砲撃する。


▶噴水の壁の裏はかなり安全。広場の中央付近に移動してくる敵を優先して倒そう。

●左側の壁に隠れて敵の数が減るのを待つ

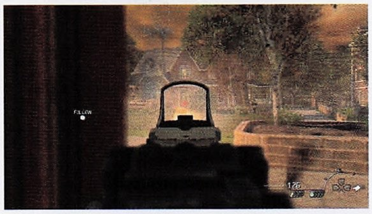
橋を渡ると、左前方の建物付近に多数の敵が出現する。ここの敵はストライカーと味方に任せておき、道路の左側の塀に隠れてしばらく待つのが安全だ。敵の数が減ってきたら、銃撃戦に参加して敵をせん滅しよう。


◀隠れている間、道路の右側から敵がきたら早めに倒しておく。

●左側の建物を制圧して最奥の建物へ

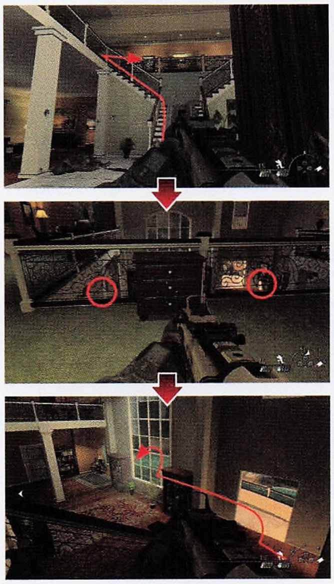
周囲に敵がいなくなったら、左側の建物を制圧しにいく。その際、裏庭の窓から侵入してキッチンと駐車場を中心に敵を探そう。建物を制圧したあとは、道路周辺の敵を倒しながら左側の建物ぞいに進む。突き当たりに到達したら、その位置にある塀に隠れながら向かい側の建物の1階と2階から出てくる敵を狙い撃とう。


◀建物内にいるときも、ストライカーへの指令を出し続けて少しでも敵を倒しておく。


▶建物から出る前に周囲の様子を見ること。向かい側の敵には建物内から応戦しよう。

●2階のベランダからプールに飛び降りる

最奥の建物には複数の敵が立てこもっているが、3階を経由すると比較的楽に通過できる。建物から出てくる敵がいなくなったら正面の階段から建物に入り、2階の奥で待ち構える敵を3階から狙い撃つ。そのあとは2階のベランダからプールに飛び降りて裏口に向かおう。

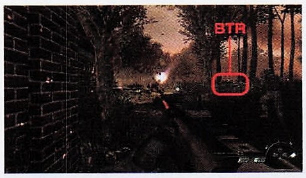

◀敵がいる可能性があるのは2階と1階のみ。正面の階段から建物に入ったら、すぐに目の前にある階段から3階に上がろう。

◀3階から2階の部屋の角にいる敵を狙う。赤い丸の位置にそれぞれ1人ずついることが多いので、どちらも3階から倒しておこう。

◀奥の階段から2階に降りてベランダへ。ベランダの奥からプールのある庭に飛び降りて、対空機関砲がある場所に向かおう。

●砲兵に指令を出して対空機関砲を爆破

建物の裏口から公園に出たら、正面に1つ、道を左に進んだ先に2つの対空機関砲がある。これにレーザー照準器を合わせ、砲兵に指令を出せば破壊してくれる。



◀左側の対空機関砲の近くにBTRがいる。気づかれないように、離れた位置で砲撃指令を出そう。

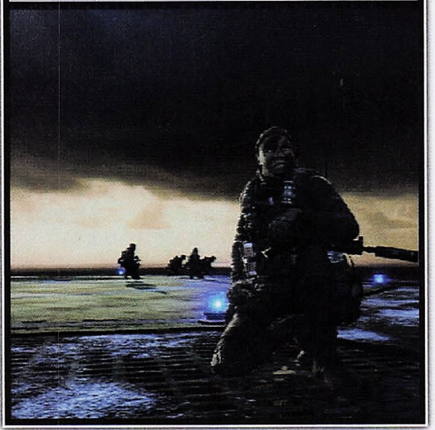
2 ブルックメア・ロード4677番地に向かえ。～ブルックメア・ロード4677番地の「パニックルーム」から、情報を入手しろ。

●墜落現場に移動して情報を入手する

3つの対空機関砲を破壊したら、さらに先に進んで飛行機が墜落した場所にある建物に向かう。途中に出現する敵は、キッチンの冷蔵庫をあさっている1人しかいないので、見つけたら素早く倒しておこう。建物に到達したあとは、2階に上がって死体のそばにあるブリーフケースを拾うとミッションクリアとなる。

Act 2-4 The Only Easy Day... Was Yesterday
オンリー・イージー・デイ

日時	5日目-05:48:35
プレイヤー	ゲイリー・ローチ・サンダーソン軍曹
所属	タスクフォース141
開始場所	ヴィコレブカ第36採油プラットホーム、ロシア
敵の軍事情報	3個



1 音を立てずに衛兵を排除しろ。～人質を救出しろ。

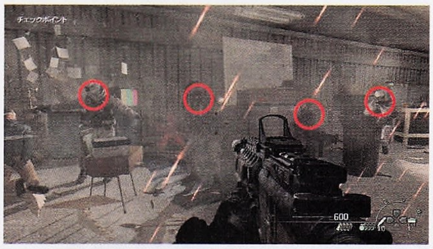
●衛兵を排除して人質がいる部屋に向かう

水中から出たら、衛兵を倒して施設に侵入する。マクタビッシュ大尉のあとを追って階段を上がり、離れた位置から手すりのそばにいる敵を射撃しよう。敵に気づかれると人質を殺されるので、不必要な射撃は控えること。


◀手すりのそばの敵を倒さずに近づこうとすると、射撃態勢をとっているマクタビッシュ大尉が射撃する。

●敵を正確に狙い撃って人質を救出する

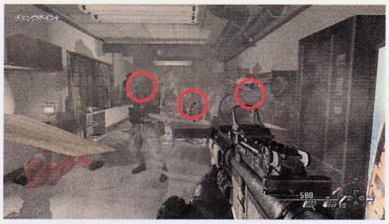
突入する扉は2カ所があり、扉に爆弾を仕掛けて爆破と同時に突入する。入る扉によって敵の位置や動きが異なり、北側の扉から突入すると4人の敵を倒す必要がある。人質を救出するポイントは、爆破時のスローモーションを利用して、一定時間内にこちらを向いている敵を正確に狙い撃つこと。時間をかけすぎると人質が殺されてしまうので、突入直後の敵の位置を把握しておこう。



▲北側の扉から突入すると、この位置に敵がいる。人質を殺そうとしている左の敵から右の敵へと順に射撃していこう。

●2回目の人質救出を成功させる

1回目の人質救出後、階段を上がって上の階へ。途中で敵のヘリが近くを飛んでいくが、ここでは無視してかまわない。上の階から建物を出たら右に曲がり、少し進むともう1つの人質がいる部屋に到達できる。北側の扉から部屋に突入し、3人の敵を倒して人質を救出しよう。



◀北側から突入した場合は、左右の敵を優先的に倒そう。

2 死体にC4を設置しろ。～外のヘリポートに移動しろ。

●遠距離戦から近距離戦へとシフトする

人質を救出して敵の死体にC4を設置したら、すぐに曲がり角まで戻ってはしごから高い足場にのぼり、その場にあるDragunovに持ち替える。マクタビッシュ大尉の指示に従ってC4を爆破したあとは、ある程度敵を狙撃してから、間合いを詰めて敵を全滅させよう。



◀敵を引きつけてC4を爆破したあとは、Dragunovでフェンス付近に出現する敵を狙撃する。残り弾数は気にせず撃ちまくろう。



◀敵をある程度倒したら、Dragunovをもとの武器に持ち替えてフェンスまで移動する。フェンス越しに近づく敵を迎撃しよう。



◀周囲に敵がいなくなったら、前方のタンク付近まで進んで、階段にいる敵を射撃する。上の階から下りてくる敵にも警戒しておこう。

●ヘリを撃墜して通路の敵を全滅させる

上の階に上がったら、通路の中央付近にあるドラム缶の位置までダッシュで進み、敵が銃撃してくる前にヘリをグレネードランチャーで撃墜する。そのあと、障害物をつたいながら右側の建物内に入ろう。タンクと壁の隙間、最上階に続く階段前のコンテナと銃撃するポイントを変えながら徐々に進むといい。敵を倒しながら一気に奥まで進攻するのだ。奥にある入口のそばでしばらく待機していると、味方が屋外の敵をほぼ倒してくれる。



◀手すりぞいにあるドラム缶まで移動し、ロープをつたって下りてくる敵を倒す。立て続けにヘリが上昇してくるので撃墜しよう。



◀通路の中央にある木材の裏を経由して通路の右側にある建物に入り、積んであるドラム缶に身を隠しながら建物内を制圧する。



◀建物内を通って奥の入口まで進んだら、入口の陰に隠れて様子を見る。敵が入ってくることもあるので、迎撃態勢をとっておこう。



◀曲がり角の奥に待機している敵を倒し、タンクと壁の間から、奥から近づいてくる敵を倒す。タンクが爆発しそうなときは離れよう。



◀階段から建物内に移動して入口の陰で迎撃態勢をとる。味方が追いつくまでここで粘り、周囲の敵を全滅させたら階段を上がる。

●背後の安全を確保して最上階に向かう

階段の踊り場に上がると、建物内に敵が出現する可能性がある。のちほど避難場所として階段の踊り場を使うため、戻ってそれらの敵を倒しておき、背後から撃たれないようにしておこう。また、踊り場にはInterventionサーマルサイトがあるので、SCAR-H サーマルサイトと持ち替えてもいい。最上階は常にスモークが炊かれているので、拾っておけばスモーク越しでも敵を発見しやすい。



▲周囲をひと回りして、倒し損ねた敵がいないかチェックしておこう。1人でも逃すと、突然撃たれる可能性がある。

●建物の2階にいる敵を優先的に倒す

常にスモークが炊かれている最上階は、建物2階の窓に敵が配置されており、1階にも多数の敵が出現する。ここでの目標は、右端から4つ目までの窓にいる敵を2回ずつ倒すこと。同じ窓の敵を2回倒すと、その窓には敵が現れなくなる。また、2階の敵の数が減るごとに、1階に出現する敵も減る。右側の4つの窓に敵が現れなくなれば、右側から人質が捕らわれている部屋に到達しやすくなり、突入もできるようになる。



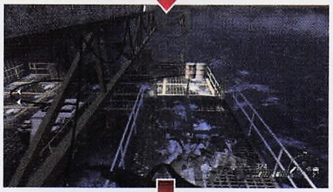
◀スモークが立ちのぼる前から2階の敵を狙撃し始める。2～3人ほど倒したら、すぐに階段を下りて踊り場までいったん戻ろう。



◀踊り場にある円柱のコンクリートに身を隠し、階段から下りてくる敵を1人ずつ倒していく。すべて倒したら再び階段を上がろう。



◀踊り場で1階の敵を倒したあとは、しばらく1階の敵は近づいてこない。その間に写真のコンテナ付近から窓を狙撃しよう。



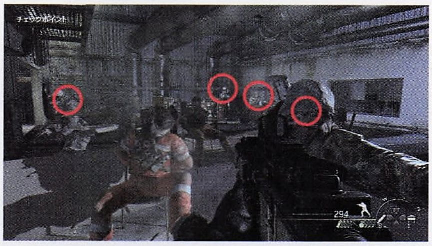
◀再び階段の踊り場から1階に出現する敵を倒す。窓にいる敵を倒し終えたときも、いったん1階の敵を全滅させておこう。



◀最上階の北側あたりから、人質が捕らわれている部屋に向かう。なお、周囲に敵が残っていると、扉に爆弾を仕掛けられない。

●人質救出を終えたらヘリポートへ

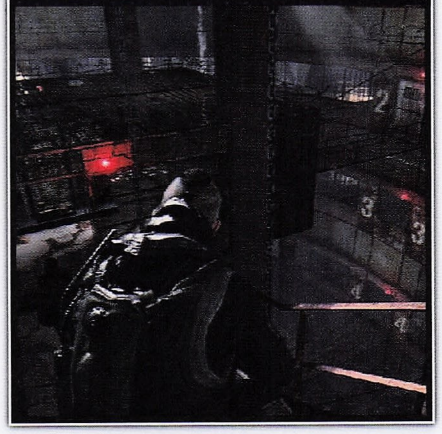
最後の人質を救出する部屋は、4人の人質がイスに座らされていて、周囲に多数の爆弾が設置されている。ここでは、扉を爆破した直後にナイフを持った敵が低い姿勢で突っ込んでくるので、最初にこの敵を倒そう。そのあとじっくり周囲の敵に照準を合わせ、敵1人につき2発ずつ正確に撃ち込んでいくとクリアしやすい。救出に成功したら、部屋の奥からヘリポートに向かおう。



▲東側の扉から入った場合、敵はこの位置にいる。周囲の爆弾に弾を当てないように、慎重に敵だけに狙いを定めよう。

Act 2-5 The Gulag
収容者#627

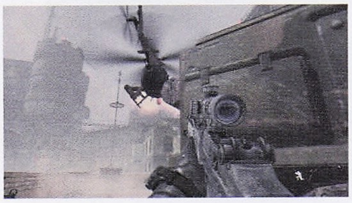
日時	5日目-07:42:52
プレイヤー	ゲイリー・ローチ・サンダーソン軍曹
所属	タスクフォース141
開始場所	ペトロパブロフスク東40マイル、ロシア
敵の軍事情報	4個



1 収容者#627を救出しろ。～マクタビッシュ大尉に続いて収容所に入れ。

●ヘリから降りたら戦車の前までダッシュ

ヘリに搭乗して収容所に向かうと、外壁にいる見張りを倒すよう指示される。しかし、敵から撃たれることはないので、弾薬を節約するためにここの敵は無視するといい。収容所に到着したら、戦車が2台止まっている場所の手前にある戦車の陰まで急いで移動。ここで待機していると、収容所の2階の敵をヘリが攻撃してくれる。



◀ここで待機していれば、ヘリが2階の敵を一掃してくれる。ヘリが撤退するまで下手に動かないこと。

●味方と協力して収容所前を制圧する

味方のヘリが撤退したら、収容所の入口方面にいる敵を、戦車やコンクリートの壁を盾にしながら射撃して排除する。味方が前進し始めたら、あとに続いて入口のほうへ向かおう。突き当たりの建物の付近までいくと、左から2人の敵が現れるので油断しないように。



◀味方の数が多いので、戦車の陰で隠れたまま待機して味方にまかせてしまうと楽だ。

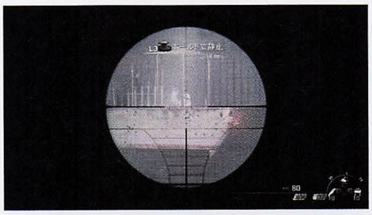


▶このあたりまで進むと、曲がり角から右に向かって敵が2人現れるので倒そう。

2 収容者#627を救出しろ。～目的の収容者を1部屋ずつ探せ。

●サーチライトを頼りに徐々に進む

収容所内に入ったら、味方の最後尾を移動して制御室までに現れる敵を倒してもらおう。制御室からは、各フロアを制圧しながら下の階層を目指して進む。フロア1～2では、外周の通路や独房から敵が現れて壁や障害物に身を隠しながら攻撃してくるが、こちらも同じように身を隠しつつ応戦すればいい。敵の位置は味方が制御室からサーチライトで照らしてくれるので、それをたよりに射撃しよう。フロア1を制圧して中央の武器庫に下りると、今度はフロア2の外周から複数の敵が出現。ここは無理に応戦せず、付近にあるライオットシールドを構えてしばらくその場で待機すること。フロア2へのドアが開いたら、ライオットシールドを構えたまま味方のあとに続いてフロア2へ。なお、先へ進む前に武器庫に戻ってライオットシールドを別の武器に替えておこう。



◀サーチライトの先に敵が見えなくても、そのうち頭を出すので狙いを定めておこう。

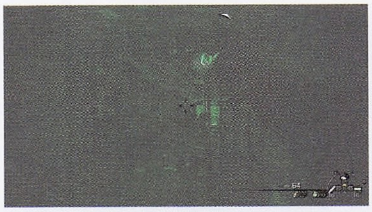


▶武器庫で敵の猛攻を防ぐときは、中央にある衝立を背にしてしゃがむと比較的安全。

3 収容者#627を救出しろ。

●暗闇ではナイトビジョンゴーグルを使う

フロア2からロープで下りたあとは懲罰房へと向かう。懲罰房は暗闇でほとんど何も見えないので、ナイトビジョンゴーグルを装着して進むこと。懲罰房に入って2回目の曲がり角の先には複数の敵が待ち受けている。ここには隠れながら撃てるような障害物がなく通路も狭いため、正面から撃ち合わず、通路の奥に向かってフラグを投げ込んで敵の数を減らすといい。敵は奥からあまり動かないため、3、4個ほど投げれば半数以上を倒せることが多い。あとは残った敵を順に倒していこう。ちなみに消費したフラグは、倒した敵の死体から回収できる。懲罰房を抜けたら、ナイトビジョンゴーグルを外し、味方に続いて進んでいけばパイプがある部屋までたどり着ける。味方を先行させて追いかけるようについていき、部屋を制圧したら目標マーカーを目指そう。



◀曲がり角から少しだけ身を乗り出し、フラグを投げ込んで敵の数を減らそう。

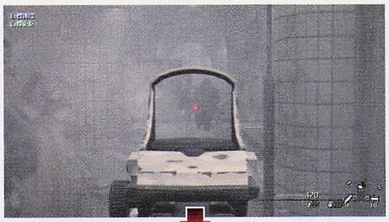


▶目標地点の手前には敵が潜んでいる。このあたりからフラッシュで先制しよう。

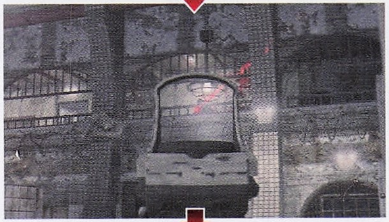
4 突入用の爆薬を設置しろ。～収容所から脱出しろ。

●シャワールームは強行突破する

C4で壁を爆破し、シャワールームに突入すると画面がスローモーションになる。複数の敵のうち、左側手前にいる敵だけがこちらに向かって襲いかかってくるが、ここは奥へ逃げようとする敵から先に倒し、ぎりぎりまで引きつけてから狙っても間に合うはずだ。その後に2階に現れる敵は、障害物に隠れながら片方ずつ倒していく。敵がいる場所は、赤外線の光を目印にしよう。次のシャワールームでは、ライオットシールドを構えた重装部隊が押し寄せてくる。グレネードランチャーやフラグで攻撃し、ひるんだらすかさずフラッシュを投げてチェックポイントまで一気に走り抜けよう。



◀突入後は奥から狙い、左側手前の敵は引きつけて最後に倒す。



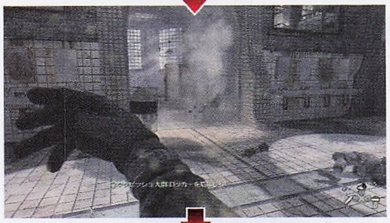
◀残りの敵に注意しつつ片側に寄り、2階の敵を全滅させる。



◀全滅させたら反対側に寄り、逆側の2階の敵も同様に倒す。



◀次の部屋へ入ったら、すかさず重装部隊に爆発物で先制する。



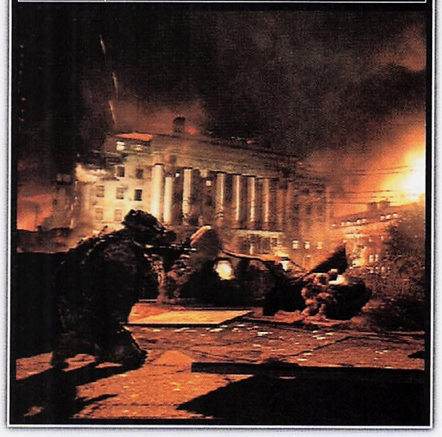
◀ダッシュで近づきながら、続いてフラッシュを投げる。



◀ひるんでいる隙に進み、穴に落ちればチェックポイントだ。

Act 2-6 Of Their Own Accord
自らの意思

日時	5日目-18:35:04
プレイヤー	ジェームス・ラミレス二等兵
所属	第75レンジャー連隊、第1大隊
開始場所	ワシントンD.C.、アメリカ合衆国
敵の軍事情報	2個



1 フォーリー軍曹についていけ。

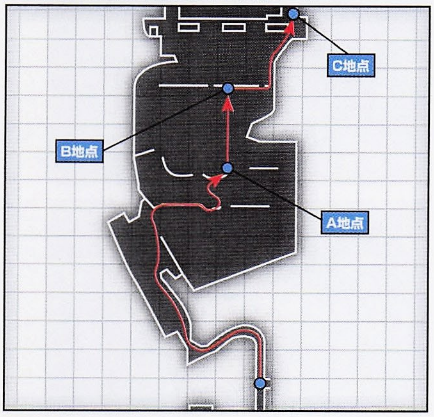
●目標の建物まで一気に突き進む

開始直後は、すぐ左側にある小部屋に入り、初期装備のM9をM14 EBRスコープと交換してから防空壕を抜けよう。ここからは下の図で示したルートを通って目標の建物の入口前（C地点）を目指す。A地点から先は敵の攻撃を食らいやすいので、A地点からは一気にダッシュしてB地点まで進み、目の前の塀に隠れてしばらく伏せていよう。その後は、フォーリー軍曹の進軍の合図を待ってからC地点に向かってダッシュする。C地点に到達すれば、チェックポイント通過になる。



▲目標の建物内や建物の正面には複数の敵が待ち構えている。四方八方からこちらを狙ってくるが、無理に倒す必要はない。

■防空壕から目標の建物までの移動ルート



2 5階にある敵の「カラスの巣」を制圧しろ。

●各部屋の敵を倒して1階を制圧する

先ほどのC地点までいったら、建物内に入らず、防空壕で入手したM14 EBRスコープを使って入口（写真①）から1階と2階の敵を狙撃する。視認できる範囲の敵を倒したら、建物内へ入って残る敵を狙撃していく。最初の部屋を制圧したら、突き当たりの左にあるAMMOで弾薬を補給して奥へと進もう。エレベーターがある通路を過ぎて中庭が見える場所にたどり着いたら、中庭の向かい側の建物に潜んでいる敵（写真②）をグレネードランチャーで攻撃。銃声が止んだら中庭にあるAMMOで弾薬を補給し、向かい側の建物へ入る。その後は、扉の奥に潜む敵（写真③）を倒して1階を制圧しよう。



◀ここから敵を狙撃。負傷したら入口から離れて体力を回復。



◀この位置から、それぞれの窓に向かって何発か撃ち込もう。



◀少し近づいてから扉に射撃すれば、攻撃される前に倒せる。

●各階を制圧してカラスの巣を目指す

2階から4階までは、味方に先行させて進んでいこう。4階に着いた直後、敵がこちらに気づく前に、正面の2人→左側の1人の順に素早く始末しよう。その後は、正面突き当たりの窓から奥のバルコニーにいる敵を排除する（写真①）。4階を制圧したら、手前のバルコニーにあるAMMOで弾薬を補給して5階へ移動。5階に着いたら、ダッシュで最初の部屋の入口（写真②）まで進み、奥の部屋へ逃げ込む複数の敵にグレネードランチャーで先制。これでカラスの巣までの進攻がかなり楽になる。



◀ここの窓から顔を出し、奥のバルコニーに向かってグレネードランチャーで攻撃する。



▶奥の部屋への進入を阻止するには、この位置がベスト。2発ほど撃ち込んでおこう。

●カラスの巣は窓から襲撃して制圧する

カラスの巣の手前まで来たら、入口側ではなく、カラスの巣と隣接している部屋のほうへ移動。そこの崩れた窓から内部をのぞき、下の写真の流れで襲撃してカラスの巣を一気に制圧する。なお、しばらくの間敵はこちらに気づかないので、最初の攻撃はじっくりと狙おう。



◀崩れた窓の手前に来たら、フラグを2秒ほど持ってから部屋の右側に投げ込む。



▶続けてグレネードランチャーで正面を攻撃。うまくいけば、これで敵を一掃できる。

3 回収地点に発砲している敵を狙撃しろ。～「カラスの巣」を守れ。

●狙撃後はすぐに迎撃態勢をとる

カラスの巣を制圧したら、設置してあるスナイパーライフルを使い、ズームアップして南西にいる敵を4人狙撃すれば目標達成となる。目標を達成すると、その直後に先ほど進入してきたルートから大量の敵が押し寄せてくる。すぐにスナイパーライフルから離れ、背後にある崩れた窓からグレネードランチャーで迎撃しよう。序盤に攻めてくる敵のなかにいる特定の敵を倒さない限り、ひたすら敵が向かってくるので素早く仕留めること。

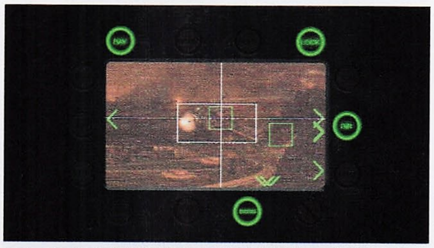


◀特定の敵はほかの敵と見分けがつかない。初撃で仕留めたい。

4 ジャベリンで敵の車両を破壊しろ。～臨機目標に遭遇した場合はこれを撃滅しろ。

●目標マーカーを目印に屋上を目指せ

敵の進攻を防いだら、入口付近にあるJavelinを使って外の戦車かヘリを破壊する。対象はどちらでもよく、計4機破壊すれば目標達成になる。ただし、ヘリは攻撃してくるので、被弾するようなら一度部屋から出てやり過ごしたほうが無難だ。目標達成後は、目標マーカーを目印にしながら屋上へ向かう。1分30秒の時間制限があるが、敵は1人しか出現しないので楽にたどり着ける。



▲Javelinは、約3秒間車両をとらえ続ければロックオンできる。発射後は、弾が自動的に目標を追尾してくれる。

Act 3-1 Contingency

偶発性

日時	5日目-11:22:34
プレイヤー	ゲイリー・ローチ・サンダーソン軍曹
所属	タスクフォース141
開始場所	ペトロパブロフスク南南東14マイル、ロシア
敵の軍事情報	3個



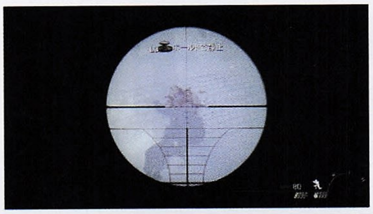
1 プライス大尉についていけ。

●プライス大尉の指示に従って隠密行動

ミッションの序盤は、これまでのように発見した敵を次々と倒すのではなく、プライス大尉と隠密行動で進んでいく。プライス大尉が行動内容を的確に指示してくれるので、それに従っていれば基本的には問題ない。森を抜けて味方と合流するまでは、常にプライス大尉のすぐ後ろあたりで敵に見つからないように行動しよう。敵を倒すように指示された場合は、所持しているM14 EBRスコープ+サイレンサーを使い、敵の上半身を狙って一撃で仕留めること（犬はどこに当てても一撃で倒せる）。なお、敵を倒しながら強引に突き進むことも可能だが、周辺を見張っている哨兵や犬から総攻撃を受けるので、場所によってはかなり難しくなる。なお、敵に見つかってしまった場合は、無理に逃げ回るとチェックポイントを通過して困難な状況から再開することになりかねないので、その場で潔くやられたほうがいい。

●森を巡回する敵の包囲網を突破せよ

森の中を進んでいくと、途中で敵3人を始末するか無視するかを問われる。無視する場合は、プライス大尉の右側を移動して先に進もう。また、少し先へ進んだ場所でも同じように問われる。ここも無視してしまって問題ないが、倒しておけば高台の上までの見張りが一切いなくなり、隠密行動が楽になる。



◀敵を倒す場合は、プライス大尉の右斜め後方から哨兵2人を貫通で同時に狙おう。



▶敵を3人倒せば、残りはプライス大尉が始末してくれる。犬ではなく哨兵を狙おう。

●増員タイミングで空対地ミサイルを使う

森を抜けて高台から滑り降りて味方と合流すると、空対地ミサイルが使用できるようになる。ここからは敵の数が増えるので、まともに撃ち合おうとせずに空対地ミサイルを駆使して進もう。下で解説している各ポイントは、敵が増員するタイミングになっており、そこで空対地ミサイルを使えば固まっている敵をまとめて倒せる。なるべく多くの敵を巻き込めるように、投下地点を定めたらミサイルを加速して着弾させよう。なお、空対地ミサイルの発射は何度でも要請できるが、一度使用すると次に発射できるようになるまで約20秒かかる。



◀味方と合流したら、ここに隠れて空対地ミサイルを使う。敵が全滅するまで何度もミサイルを発射するといいだろう。



◀右側の路上を直進して突き当たりにある車両に身を隠し、再度空対地ミサイルを使う。敵を全滅させたら次のポイントへ。

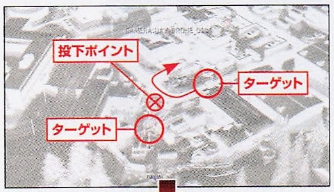


◀緑色の家の陰に隠れて身を伏せたまま、空対地ミサイルで敵を全滅させる。これで、潜水艦基地まで敵はいなくなる。

2 潜水艦が発進する前に、艦内への入口を見つけろ。

●2分以内に目標マーカーまでたどり着け

潜水艦基地への進入、または攻撃を行うと、それを合図に2分間のカウントダウンが始まる。ここから先は、2分以内に目標マーカーが示す位置までたどり着かないとミッション失敗となる。基地内では、特定の場所へたどり着くたびに次々と敵の増援が現れるため、強行突破するのはかなり厳しい。下の流れを参考に、先ほどと同じ要領で空対地ミサイルを使いながら進攻しよう。特定の地点にたどり着いたときに時間が一定以上残っていれば、チェックポイント通過になる。そこまでたどり着ければ、それ以降は敵にやられてしまっても突破しやすい状況から再開できるわけだ。なお、空対地ミサイルによる最初の基地への攻撃は、基地に近づいてすぐに行おう。そうしないと哨兵を乗せた車両が目的地に到着してしまい、待機している哨兵との同時撃破ができなくなる。各場面で空対地ミサイルを使ったターゲットの撃破に失敗したらチェックポイントに戻って再挑戦しよう。



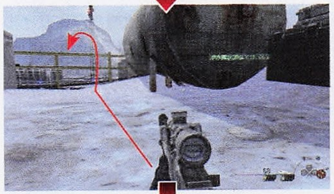
◀待機している6人の哨兵の付近に車両が接近してきたら、双方の間を狙って空対地ミサイルを発射。これで計10人の敵を倒せる。



◀その後はすぐに基地内に入る。階段で左にある建物の屋上へのぼり、物陰に隠れて空対地ミサイルがオンラインになるのを待つ。



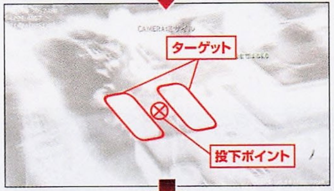
◀空対地ミサイルがオンラインになったら、上空にいるヘリを狙って撃墜。外した場合は、最終チェックポイントに戻ってやり直そう。



◀ヘリの撃墜後は、すぐに階段の逆側へ飛び降りて建物内を制圧した味方と合流する。時間に余裕があればチェックポイント通過だ。



◀次は正面に止まっているタンクローリーを目指す。付近に敵が隠れている可能性があるので、安全を確認してから移動しよう。



◀タンクローリーに身を隠し、今度は進行方向の右手にいる複数の敵にミサイルを投下。周囲のタンクが誘爆して多くの敵を倒せる。



◀続いて味方と一緒に正面や建物の裏の敵を排除していく。空対地ミサイルがオンラインになるまで建物の先には進まないこと。



◀空対地ミサイルがオンラインになったら、ダッシュで赤い車両の裏側まで行く。そこで身を伏せ、すぐに空対地ミサイルを使おう。



◀すぐ先の道路にトラックが移動してくるので撃破しよう。投下地点と待機場所が近いが、塀が盾になっているので爆風を防げる。



▲最後は正面のコンテナがある方向へ進み、味方の進攻を後方から援護しながら目標マーカーまで移動する。時間的にきついようなら、フラッシュを使って強行突破しよう。

3 敵を潜水艦に近づけるな。

●警備所の屋上へのぼって時間を稼ぐ

目標マーカーまでたどり着いたらそのまま直進し、階段を上がって警備所の屋上へ向かおう。屋上に着いたら、すぐに中央付近で伏せ、空対地ミサイルのモニターを開いて投下準備をしたまま待機しておく。そして下の流れを参考にして向かってくる敵の車両を3台破壊しよう。車両さえ壊してしまえば、敵の数はかなり少なくなり、屋上への攻撃が緩和される。あとは潜水艦からミサイルが発射されるまで伏せたまま待っていればいい。



◀東からトラックが2台接近してきたらすぐに空対地ミサイルを投下。2台の間を狙って同時に撃破する。

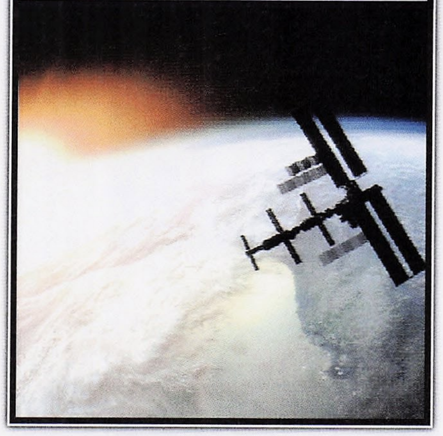


▶すぐに別方向からもう1台が接近。最初の空対地ミサイルの投下が早ければ、敵が散らばる前に壊せる。

Act 3-2 Second Sun

2つめの太陽

日時	5日目-18:57:20
プレイヤー	ジェームス・ラミレス二等兵
所属	第75レンジャー連隊、第1大隊
開始場所	ワシントンD.C.、アメリカ合衆国
敵の軍事情報	なし



1 墜落地点を守れ。～通りを離れて隠れ場所を探せ。

●墜落するヘリをかわして建物に避難する

墜落したヘリの中から始まり、最初はヘリの中で身動きがとれず、限られた弾数で外にいる敵に対して応戦する形になる。ヘリの中でじっとしていれば被弾することはなく、少し待っていればイベントが始まってヘリから脱出できる。移動できるようになったら、北東の隠れ場所となる建物内へ避難しよう。道中では上空から次々とヘリが墜落し、これが直撃すると一撃でやられてしまう。基本的にダン兵長の後方に位置どり、少し離れて同じルートを通っていけば問題なくたどり着ける。

2 フォーリー軍曹についていけ。～フォーリー軍曹についてウイスキーホテル（ホワイトハウスの暗号名）へ向かえ。

●弾薬を惜しまず使って各部屋を制圧せよ

ミッション中はミニマップやホロサイトが機能しなくなる。所持しているM4A1 グレネード ホログラフィックだと狙いを定めにくくなるので、退避した建物の北側にある建物からM4A1 グレネードを手に入れておこう。味方に続いて建物に入り、扉が開いて銃撃戦が始まったら、その先にある2つの部屋を制圧する。建物内は全体的に暗いため敵を視認しづらく、さらに敵は机や衝立に隠れながら攻撃してくる。建物内の入口の付近にはAMMOがあるので、グレネードランチャーやフラグなどをふんだんに使って敵を倒していこう。2つ目の部屋を制圧したら、壁が崩れているところから外に飛び降りてフォーリー軍曹のあとをついていけばいい。



◀M4A1 グレネードは、建物内のAMMOの横で拾える。



◀扉が開いたら味方が突入しやすいように入口からフラッシュを投げる。敵が隠れていそうな場所に、フラグと交互に投げ込もう。



◀入口から見える敵を倒したら、部屋に進入して奥にいる敵を狙う。グレネードランチャーで突き当たりの壁を狙うと倒しやすい。



◀2つ目の部屋では、入口の正面奥にいる敵から倒す。先にフラッシュでひるませてからグレネードランチャーで仕留めよう。



◀残る敵もフラグとフラッシュを駆使して倒す。部屋を制圧するとチェックポイント通過になるので、それまでは先へ進まないこと。

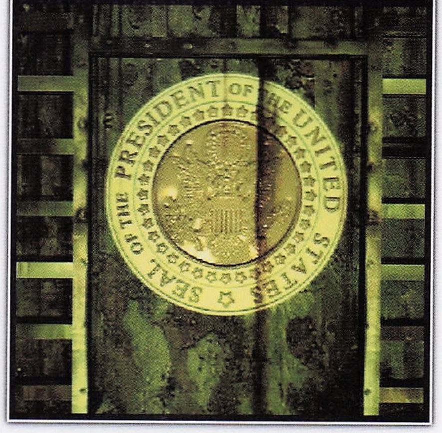
●奇襲を仕掛けて屋外を制圧する

建物を抜けて少し進むと、前方に敵3人が見えてくる。この時点では、敵はこちらの存在に気づいていないので、3人の真ん中にグレネードランチャーを撃ち込んでまとめて倒そう。そこからある程度先へ進むと、前方の道路を移動する複数の敵の姿が確認できるが、攻撃を仕掛けずに待機する。少しするとフォーリー軍曹が敵に向かって赤いマーカーを投げるので、その落下地点に向けて先ほどと同様にグレネードランチャーを発射するといい。残った敵を倒して道路を制圧したら、あとは味方に続いて建物へと進入し、扉の先へ進めばクリアだ。

Act 3-3 Whiskey Hotel

ウイスキーホテル

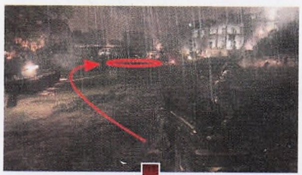
日時	5日目-19:28:24
プレイヤー	ジェームス・ラミレス二等兵
所属	第75レンジャー連隊、第1大隊
開始場所	ワシントンD.C.、アメリカ合衆国
敵の軍事情報	2個



1 フォーリー軍曹についてウイスキーホテル（ホワイトハウスの暗号名）へ向かえ。～西ウイングに入れ。

●戦火をくぐり抜けて強行突破する

地下通路を抜けて地上に出ると、正面の建物や西ウイング方面に出現する敵との激しい銃撃戦が始まる。進行方向の左手にある固定機銃を使って正面の建物にいる敵を倒して数を減らすか、下の写真のルートを通ってチェックポイントまでの強行突破を狙うかしよう。なお、固定機銃で正面の建物の敵を倒す場合は、敵の射撃時の光を目印に照準アシストをうまく利用して狙うといい。



◀地上に出て固定機銃が設置されている大木を越えたら、左側の有刺鉄線にそってダッシュで移動し、穴の中に逃げ込む。



◀穴の中で伏せたまま待機し、味方が西ウイングに進攻するのを待つ。体力が回復すればチェックポイント通過になる。



◀味方が自分の位置よりも西ウイング方面へ前進したら、その先にある穴へダッシュで逃げ込み、先ほどと同じように待機。



◀味方が戦っている隙にヘリの残骸の前までダッシュ。ここまで来ればチェックポイント通過となり、周囲の敵が撤退する。

●目標マーカーまでの進路を確保する

ヘリの残骸までたどり着いたら、そこから西ウイングの正面を制圧する。ヘリの残骸を盾にして、まず西ウイングの屋上にいる敵から倒し、続いて西ウイングの正面にいる敵と内部から出てくる敵を始末する。制圧したら西ウイングの内部にある目標マーカーを目指そう。なお、屋上の敵からフラグを投げられたら、爆発までの時間が残り少ないため、投げ返さずに離れて回避しよう。



◀ヘリの残骸の後部の下からのぞいて屋上の敵を始末する。丸で示した場所には機関銃があるので、使用者がいたら優先的に倒そう。



◀屋上の敵を全滅させたら、次はヘリの残骸の操縦席側から西ウイングの正面を制圧。敵は物陰に隠れているので注意深く確認しよう。

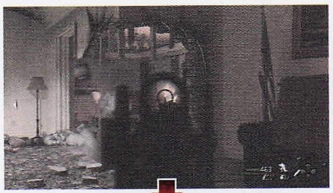


◀その後は左側を通って炎上している車両の場所まで行く。西ウイングから敵が出現するので、グレネードランチャーで一掃しよう。

2 屋上にグリーンのフレアを設置しろ。

●屋外には出ずに屋内を進む

西ウイングに入って目標マーカーがある場所にたどり着くと、味方が扉を開けて建物内にいる敵との銃撃戦が始まる。ここからは、味方のあとに続いて部屋を1つずつ制圧しながら徐々に進んでいこう。進攻ルートの途中には屋外に出られる場所があり、ここから外に出ると、正面の建物からロープをつたって敵が複数下りてくるのが見える。しかし、それらの敵は建物には進入してこないため、外に出ない限り撃たれることはない。なお、外にはほかにも複数の敵が潜んでいるが、外に出なくても狙えるので屋内だけを進んだほうが安全だ。



◀扉が開いて味方が突入し終わったら、入口に身を隠しながら敵を狙い撃つ。正面の敵を倒したら、右側の部屋にいる敵を倒そう。



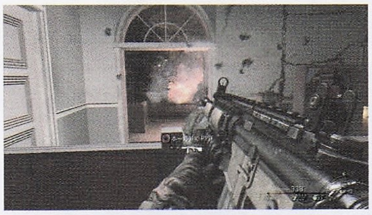
◀この位置までくると再び敵と遭遇するので、付近の障害物を盾に1人ずつ排除する。なお、入口から外には決して出ないこと。



◀さらに先へ進むと、敵が机や衝立に隠れながら攻撃してくる。隠れている場所にフラグを投げ込んで、出てきたところを狙おう。

●1階と2階を制圧して屋上へ急げ

衝立が複数ある1階の部屋の出口付近までいくと、制限時間2分のカウントダウンが始まる。敵を倒しながら2分以内に屋上を目指すことになるが、敵は2階までしか出現しない。残り30秒の告知がくるまでに2階を制圧できていれば、余裕を持って屋上にたどり着ける。



◀カウントダウンの開始はここから。まず、正面の敵にグレネードランチャーで先制。

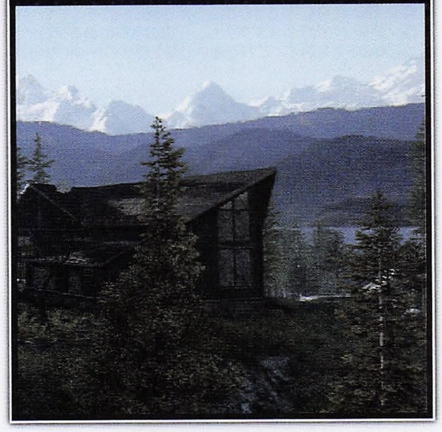


▶2階に上がったら、目の前の通路上の敵から始末し、続いて左の部屋にいる敵を倒す。

Act 3-4 Loose Ends

未決事項

日時	6日目-15:36:11
プレイヤー	ゲイリー・ローチ・サンダーソン軍曹
所属	タスクフォース141
開始場所	グルジア・ロシア間国境地帯
敵の軍事情報	3個



1 ウラジミル・マカロフを排除しろ。

●崖上にいるRPG部隊を全滅させる

開始直後は、少し坂を下りたところで右側の崖を飛び降りていったん待機する。地雷を伏せて回避したあとは、崖の上に現れるRPGを持った敵を3人倒そう。距離が離れているが、照準アシストが機能する射程内だ。

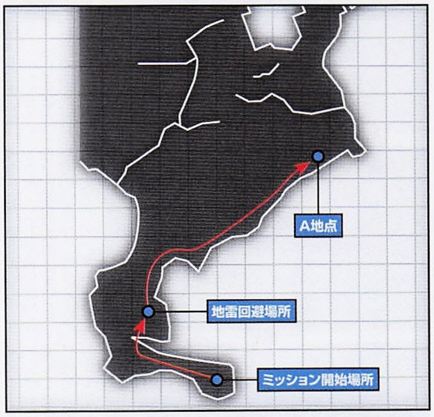


◀この位置なら敵に狙われにくく、崖の上の敵も狙いやすい。

●煙幕の中を走って強行突破

崖の上にいる敵を倒して味方が煙幕の中に入っていったら、少し待ってから右側の壁ぞいを移動して煙幕の中へ駆け込む。煙幕の手前で長時間待機していると、敵の迫撃砲で確実にやられてしまうので注意しよう。突入する煙幕の中には複数の敵が潜んでいるが、基本的に無視して壁ぞいをダッシュで走り抜ける。A地点までたどり着いたら伏せて待機しよう。ここまでくればチェックポイント通過になり、煙幕の中にいる敵との交戦を避けられる。なお、待機中に正面の道路を車両が2台通過するが、味方がジャベリンで2台とも破壊してくれる。

■煙幕の中を突破するための移動ルート





◀煙幕の中を走る際、目の前から敵が現れた場合は、倒しておいたほうが安全だ。



▶A地点からあまり前進しすぎるとジャベリンの砲撃に巻き込まれるので注意しよう。

2 マカロフの隠れ家に侵入し、制圧しろ。

●隠れ家正面の制圧は味方に任せる

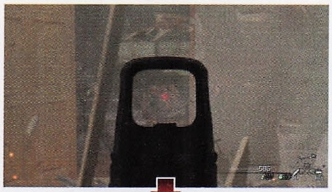
味方のジャベリンの砲撃が2回終わったあともその場で伏せたまま待機する。マカロフの隠れ家の前には、複数の敵を乗せた2台の車両が現れるが、ここは戦わずに味方が全滅させるまで待っていたほうが安全だ。銃声が止んだら隠れ家の正面に向かって移動することになるが、敵が数人残っていることがある。周囲を警戒しつつ、車両の付近をしっかりと確認しよう。



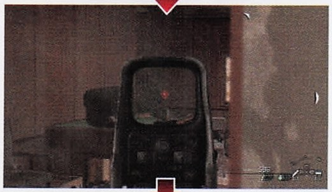
▲敵が残っているとしたら、止まっている車両の付近。坂をのぼる途中で発見して倒すことができればベストだ。

●地下室の入口から隠れ家へ突入

マカロフの隠れ家へは、正面玄関、ベランダ、地下室の3カ所のどこから突入してもいい。オススメの突入場所は地下室だ。入ってすぐ目の前が狭い入口になっており、突入後は最初に狙うポイントがそこだけに絞れるのでほかよりも突破しやすい。そのあとも敵が出てくるタイミングや潜んでいる場所が決まっているので、下の写真を参考に倒していこう。なお、敵は6人倒せばひとまず安全で、残りは別の2部屋にそれぞれ潜んでおり、それらの部屋に突入しない限り攻撃されることはない。



▲地下室に突入したあとは、正面にある入口の左右にいる敵を倒す。少しすると、右から左へ敵が横切るのでそれも倒そう。



▲3人目の敵を倒してチェックポイント通過になったら、正面の入口に近づく。左奥の階段から敵が2人下りてくるので始末しよう。



▲残る1人は右に続く通路の突き当たりにある浴室に潜んでいる。入口の手前から通路の壁にフラッシュを投げてから倒すといい。

●敵の侵入に備えてクレイモアを設置

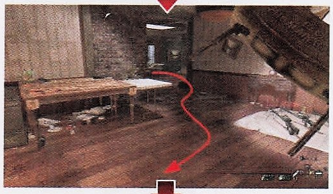
残る2つの部屋に潜んでいる敵を全滅させれば地下室を制圧できるが、片方の部屋に突入したら、あえてもう片方の部屋には突入しないでおく。最初に突入する部屋は、入口に近いほうの部屋。部屋にいる敵を倒したら、計15個のクレイモアを設置して、敵の侵入に備える。設置し終わってから残しておいた部屋を制圧すればチェックポイント通過になり、最上階を制圧するときにやられてもクレイモアを再度設置する必要がなくなる。ちなみに、この建物の部屋にはさまざまな武器が置いてあり、地下室の部屋では弾薬も補充することができる。



▲最初に突入するのは入口に近いほうの部屋。中にいる敵を倒したあとは、味方から1階を制圧した旨の報告が入るのを待とう。



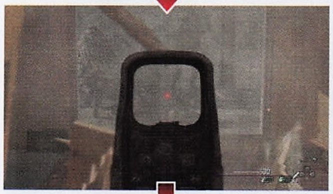
▲5個のクレイモアを地下室の入口から1階に上がる階段の上まで設置する。誘爆しないように、向きと間隔に注意すること。



▲次は階段を上がったところにある部屋と1階の正面玄関の突き当たりにある部屋に、5個のクレイモアを均等に設置しておく。



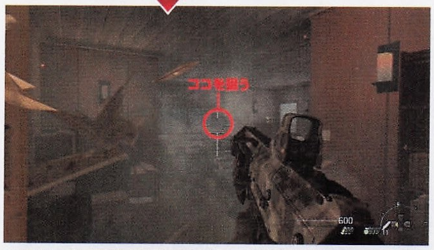
▲10個設置し終わったら、地下室の左の小部屋でクレイモアを補充。正面玄関や1階のベランダにクレイモアを設置していく。



▲その後は、地下室の残る1部屋に突入し、室内にいる敵を3人倒して地下室を制圧する。これでチェックポイント通過になる。



▲最上階へ向かう。1階から階段を上がって左にある、扉が開いたほうの部屋には敵が潜んでいる。先にフラッシュを投げておこう。



▲最後は階段の隣にある扉が閉まった部屋に向かう。グレネードランチャーを構えたまま突入し、正面の窓際にあるテレビを狙って奥の2人を倒す。これで残りの敵を倒すのが楽になる。

3 ゴーストと合流しろ。～転送完了まで記録モジュールを守れ。

●ファイルの転送が終わるまで時間を稼ぐ

記録モジュールを接続したあとは、ファイルの転送が終わるまで隠れ家に立てこもって敵の進入を防ぐことになる。長期戦になるので必ず地下室で弾薬を補充しておくようにしよう。敵の攻撃で記録モジュールが破壊された場合もミッション失敗になるため、入口2つと記録モジュールを同時に見張れる場所に待機するのがオススメだ。下の写真の場所で伏せたまま、1階の正面玄関やベランダから進入してくる敵と、地下室から上がってくる敵を迎え撃つといい。部屋を回り込んでくる敵はクレイモアである程度は倒せるが、突破されることを想定して記録モジュールの付近も警戒しておこう。



▲迎撃態勢をとる位置は、記録モジュールがある広間の窓側のソファーの陰。ソファーを盾に、ベランダの入口に向いて待ち伏せする。

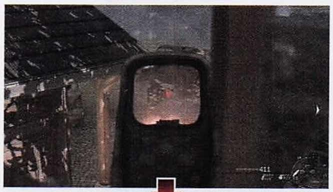


▲ここなら照準を正面からほぼ動かさずに敵を狙い撃てる。リロードや体力を回復するときは、左にずれてソファーに隠れて行おう。

4 記録モジュールを回収しろ。～回収予定地点から脱出しろ。

●フラッシュを駆使して包囲網を突破

ファイルの転送が完了したら、しばらくその場で様子を見て、敵が来ないようなら記録モジュールを回収しよう。回収後は目標マーカーが表示されるが、隠れ家の周辺や道中には多くの敵が潜んでいるので、向かう前にできるだけ倒しておく。隠れ家の最上階に敵が進入してくることはまずないので、突入したほうの部屋の窓から隠れ家の正面にいる敵を倒しておこう。あとは部屋から外に出て、道中の敵をフラッシュで足止めしつつ目標マーカーを目指す。目標マーカーに近づくほど敵の攻撃が激しくなるため、フラッシュをうまく使って突破しよう。



▲最上階にある突入してきたほうの部屋の窓から、隠れ家の正面にいる敵を狙う。モジュール回収後に来ると、ゴーストが移動を開始。



▲隠れ家正面の敵を全滅させたら、東にいるゴーストの様子を確認。ゴーストが交戦中なら、敵が全滅するまで待機しよう。



▲隠れ家の正面からゴーストがいる位置までの安全が確保されたら、部屋の北側の窓の前でしゃがんで1階のベランダへ飛び降りる。



▲ベランダに下りたら、そのまま柵を乗り越えて東に向かってダッシュで移動する。後方から敵に撃たれても無視して突き進むこと。



▲マップの端まで来たら南東へ壁ぞいに移動。残り160mあたりで右斜め前方から銃撃してくる敵は、フラッシュを投げて足止め。



▲下り坂の手前ぐらいからは、林の中にいる複数の敵に攻撃される。残り100mを切ったら、林の中の敵の群れにフラッシュを投げる。



▲その後は約4秒の間隔で残りのフラッシュを敵に投げつつ壁ぞいを移動。最大の難関となるが、残り40mを過ぎればクリアだ。

Act 3-5 The Enemy of My Enemy

敵の敵は

日時	6日目-16:03:35
プレイヤー	ソープ・マクタビッシュ大尉
所属	タスクフォース141
開始場所	カンダハール南西160マイル、アフガニスタン米軍、第437車両廃棄場
敵の軍事情報	2個



1 合流ポイントに向かえ。

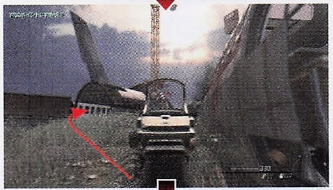
●両軍が交戦している隙に走り抜ける

このミッションでは、合流ポイントまで単独行動になり、マップ上ではマカロフの部隊とシェパードの部隊が交戦している。どちらの部隊も敵になるが、基本的に敵対する部隊に注意が向いているため、近づいたり射撃したりしない限りほとんど狙われない。狙われたとしても、敵対する部隊に攻撃されるとすぐにそちらへ注意が向くので、両部隊の戦力が拮抗している間は比較的安全に走り抜けることができる。また、放っておけば互いにつぶし合って数がしだいに減っていくので、突破が難しい場所では安全な場所に隠れて待つのも有効だ。

ミッション開始後は、両部隊が交戦している隙にマップの端をダッシュで移動して中盤のチェックポイントに向かう。移動ルートと目指すチェックポイントの場所は、下の写真のとおり。なお、途中で敵に狙われても、その敵までの距離が遠ければ基本的に無視してかまわない。



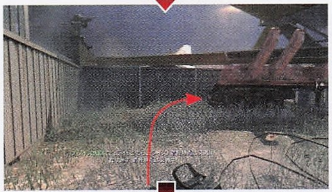
◀開始後は、すぐに左側へ下りて左の壁ぞいを走り、敵の背後を通り抜ける。少しでも遅れると、道路で車両にひかれるので注意。



◀道路を渡り切る手前では、武器をMP5Kに持ち替えて正面に注意しておく。敵が向かってきたら、前に歩きながら始末しよう。



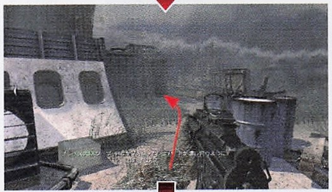
◀飛行機の残骸の脇を通り抜ける際、道路を渡ったあとに敵を倒していると右側から狙われることがあるが、無視して走り続けよう。



◀左に曲がって少し進むと、左から右へ飛行機の翼に飛び移る敵が見える。翼から下りてくるが、急いで移動すれば無視できる。



◀ここからは左の柵にそって直進する。右側の飛行機の残骸の陰に敵がいることがあるので、こちらを向いていたらすぐに始末しよう。



◀突き当たりまで来たら、右斜め前にある茶色のコンテナの中へと駆け込む。突破が難しいときは、フラッシュを使ってもいい。



◀コンテナを通り抜けたら、付近の敵に注意してすぐ左にあるガラクタのケースに身を隠す。ここまでくればチェックポイント通過だ。

●敵の数が減ってから先に進む

ガラクタのケース前までいくと、正面の道路で車両同士が衝突したあとに両部隊の銃撃戦が始まる。道路上やその奥のエリアには複数の敵がいるので、ガラクタのケースに身を隠して待機し、敵の数が減るのを待とう。プライス大尉とニコライの会話が終わる頃には突破しやすくなっているはずだ。なお、待機中は、上空のヘリを射撃で倒しておくと安全。



◀ガラクタのケースの左側から正面を確認し、敵がいたら始末する。正面が安全になったら直進してドラム缶の奥の木箱までダッシュ。



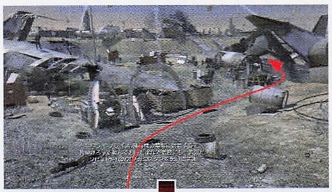
◀木箱に隠れながらエリア内を確認する。敵がいないようなら木箱から北に向かって進み、飛行機の残骸の横まで移動しよう。



▲ここにくると飛行機の残骸の中を複数の敵が通り抜けるのが見える。その場は見逃してしばらくしてからあとに続けばいい。

●交戦している敵の脇を走り抜ける

飛行機の残骸の中を通ったあと、そのまま直進して下に滑り降り、急いで北へ向かって壁ぞいを移動しよう。途中にある残骸の中で隠れて突破するタイミングを見計らい、道路を渡り切ってしまえば、敵が撤退してチェックポイント通過になる。その後は付近にいる敵を倒し、ヘリと装甲車のどちらかが破壊されるのを待てばいい。



◀坂を滑り降りたら、右に見える飛行機の残骸の中に駆け込む。残骸の中で体力が最大の状態になればチェックポイント通過になる。



◀正面に見える車が移動を始めたら、そのまま直進して道路を渡る。途中に正面からこちらを狙う敵がいたら始末しておこう。



◀突き当たりにたどり着いたら東を向いてしゃがんだまま待機する。道路を渡ってこちら側に移動してくる敵を警戒しておこう。



◀隣にある車両に隠れつつ南側で交戦している敵を全滅させる。機銃付きの車両が現れたら、操縦者を倒しておくと楽になる。



◀その後は、目標マーカーの手前で待機している装甲車と上空のヘリのどちらかが破壊されるのを待つ。適度に様子を見ておこう。

2 UAZに乗れ。

●ヘリと装甲車がいなくなってから進む

ヘリが破壊されるとチェックポイント通過になり、装甲車は奥へ移動したあとに味方が破壊してくれる。あとは、物陰に隠れながら付近の敵を倒して目標マーカーまでの安全を確保するといい。装甲車が破壊された場合は、隠れたままヘリを撃墜する。そのあとは、破壊された装甲車に隠れて付近の敵を狙い撃ちしていこう。



▲先ほど機銃付きの車両の操縦者を倒していない場合はここで倒しておくこと。敵を全滅させたら目標マーカーに向かおう。

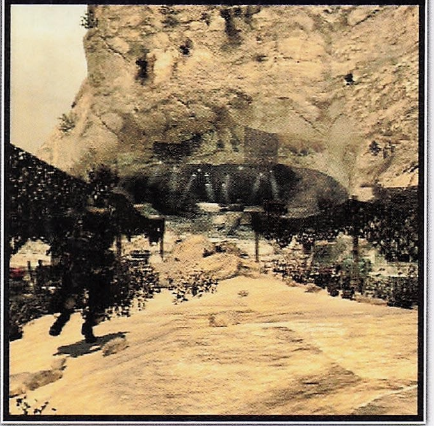
3 ニコライの機体に乗れ。

●脱出を阻止する敵を撃退せよ

車両に乗ってからは滑走路まで自動的に移動していき、助手席から敵の襲撃を退けるのが役目となる。敵の車両が次々と襲ってくるので、近い敵から優先的に倒していこう。滑走路に着くと、運転手が敵にやられて運転を交代することになる。大きくハンドルを切ると横に滑って方向修正が難しくなってしまうので、最初はそのまま放っておき、右斜め前を走る黒い車両が目の前を横切ったら左へ少し向きを変えて飛行機に乗り込もう。

Act 3-6 Just Like Old Times
ライク・オールドタイム

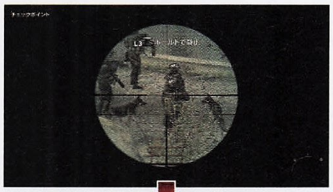
日時	7日目-17:32:36
プレイヤー	ソープ・マクタビッシュ
所属	タスクフォース141
開始場所	ホテルブラボー敷地内、アフガニスタン
敵の軍事情報	4個



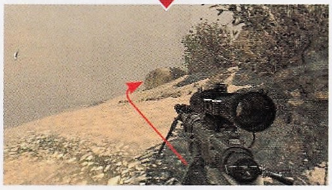
1 プライス大尉についていけ。～レールにフックをかけろ。

●見張りが多い道路上を強引に突破する

ミッションの序盤はプライス大尉とともに隠密行動をとるが、レールにフックをかけるところまでは強引に進むことが可能。開始後に丘の上まで移動したらそこから犬2匹を狙撃し、来た道を少し戻って岩の陰に隠れる。そこで待機していると、丘をのぼってくる残りの敵をプライス大尉がすべて始末してくれる。プライス大尉の指示に従って慎重に進んでもいいが、このほうが手っ取り早く楽に進められる。その後はロープで崖下に移動し、見張りの敵をナイフで倒して洞窟内へ進入しよう。



◀ミッション開始後は、プライス大尉のあとに続いて崖上までいき、下の道路を見下ろす。ここから、左→右の順で犬を狙撃しよう。



◀犬を始末したらすぐに左側を向き、この岩の陰に伏せて隠れておく。プライス大尉が移動し始めるのが敵が全滅した合図だ。

2 プライス大尉についていけ。～プライス大尉を支援しろ。

●洞窟内に進入する敵の猛攻をしのぐ

洞窟に進入したら、プライス大尉のあとを追いかけて指示どおりに隠密行動をする。最初の複数の敵が通過したあとに残った見張りは、やり過ごすよりも倒したほうが早く進められる。その先の正面から敵2人が階段を下りてくる場面では、どちらを倒しても片方はプライス大尉が始末してくれる。プライス大尉を支援する場面では、壁に隠れながら戦う。敵の数が多く、横から回り込んでくることもあるため、フラグやフラッシュを駆使して迅速に倒そう。敵の攻撃が激しくて突破が難しいなら、ケースの裏に隠れてプライス大尉にまかせてもいい。



◀プライス大尉に続いて移動し、ドラム缶があるところの壁を盾にする。最初は東から出てくる敵2人にフラグで先制しよう。



◀次に南東にある入口から洞窟内へ次々と進入してくる敵を迎撃する。入口は明るいので、そこに向けてとにかく撃ちまくろう。



◀残りの敵は、フラッシュでひるませてから倒していくと安全。敵の居場所は、銃口から出ている赤外線レーザーを目印にしよう。



◀突破が難しいなら、最初のドラム缶の場所から右を向き、南西に進んで突き当たりの右にあるケースに身を隠して待ってもいい。

3 プライス大尉についていけ。～岩の橋を渡れ。

●ライオットシールドで敵の注意をひく

洞窟を抜けて外に出たら崖ぞいを移動し、突き当たりの角にあるライオットシールドを手に入れる（所持しているInterventionサイレンサーと交換）。階段を上がったあとは奥の崖から敵が攻撃してくるので、ライオットシールドを構えて銃弾を防ぎつつしゃがみ歩きで移動しよう。敵の近くまでいけば、プライス大尉が崖にいる敵をすべて始末してくれる。なお、敵の銃弾を防ぐとライオットシールドにヒビが入り視界が悪くなるので、落下しないように最初は左の壁ぞいに移動しよう。



◀橋を渡るときは、敵がいる方向を向いて慎重に行動しよう。

4 シェパードを探せ。

●ドラム缶を盾にして敵を迎撃する

洞窟に入って少し進むと、正面からロープをつたって複数の敵が下りてくる。ライオットシールドを持ったやっかいな敵もいるため、まずは着地地点を狙ってできるだけ数を減らそう。入口からすぐ先のドラム缶を盾にして迎撃態勢をとり、フラグを投げたり、赤いドラム缶を撃って起爆させたりして倒すのもいい。



◀洞窟に入ったら武器に持ち替え、直進してすぐ右側にあるドラム缶までいく。ここでドラム缶を盾にして正面の敵を迎撃する。



◀ロープは左右に2本あるが、右側だけに集中し、着地地点を狙って3人倒す。その後は、正面と左斜め前の通路から来る敵を倒そう。

5 敵の抵抗を排除しろ。～洞窟から脱出しろ。

●スモークの中にいる敵は無視して進む

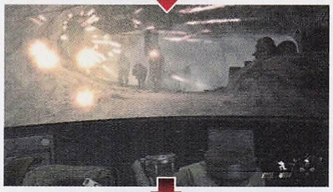
敵を全滅させて奥へ進むと、光が差し込んでいるあたりにロープをつたって複数の敵が下りてくる。また、スモークを炊いてその中から攻撃してくる敵が橋の奥に現れる。ロープを下りてきた敵を倒したのち、スモークの中から攻撃してくる敵の銃弾をライオットシールドで防ぎつつ司令部へ向かおう。なお、司令部には複数の爆弾が設置されているので、間違えて撃たないように注意。



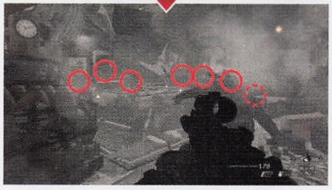
◀左のロープから下りてくる3人を倒し、続いて右のロープから下りてくる2人を倒す。すべて倒したら目標マーカーを目指そう。



◀ここでライオットシールドを構えて南西を向く。右の通路から左へ移動する複数の敵を確認できるまで隠れてその場で待機しよう。



◀左へ移動する敵を確認したら、前方にフラッシュを投げる。あとは敵がいるほうを向いて銃弾を防ぎつつ後退し、右の通路を進む。



◀司令部への突入時は、目の前の1人を倒したら左から右の順でさらに6人倒す。最後の1人は爆弾の前にいるので慎重に狙おう。

6 シェパードを探せ。

●AT4を使ってヘリを撃墜する

空爆後は前方からヘリが2機接近し、そこからロープをつたって複数の敵が攻めてくる。ここにはAT4がいくつか落ちているので、敵が降りてくる前にそれを使ってヘリを撃墜しておきたい。付近のAT4を拾ったら左側に進み、向かって右側のヘリを撃墜したあとにもう1つAT4を拾って、左側のヘリも撃墜しよう。

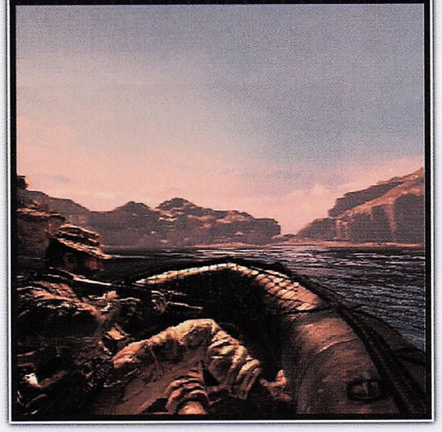


▲この位置でヘリを2機とも撃墜する。そのあとは、南西の洞窟の奥から複数の敵が現れるので、AT4でまとめて倒そう。

Act 3-7 Endgame

エンドゲーム

日時	7日目-18:10:24
プレイヤー	ソープ・マクタビッシュ
所属	タスクフォース141
開始場所	ホテルブラボー敷地内、アフガニスタン
敵の軍事情報	1個



1 シェパードを逃がすな。

●逃走するシェパードを追跡する

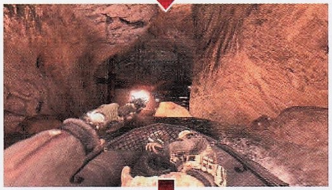
プライス大尉と一緒にボートに乗り、川を下って逃走するシェパードを追跡する。追跡時は、ボートの運転と射撃の両方を行い、障害物を避けながら行く手を阻もうとする敵を狙い撃ちしていく。シェパードとの距離が離れるとミッション失敗になるので、常にトップスピードで移動しよう。なお、シェパードの位置や距離は常に目標マーカーで表示されており、ボートの操縦中に撃てるMini-Uziは弾数が無限になっている。



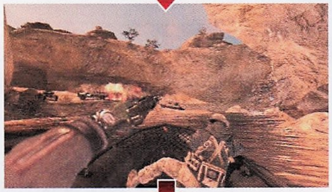
▲ミッション開始後は、プライス大尉のあとに続いて急いでボートへ乗り込む。ボートに乗ったらスピードを上げて直進しよう。



▲天井が開けた場所まで来ると、正面にRPG-7で攻撃してくる敵が見える。敵の横の赤いドラム缶を起爆させて倒そう。



▲そのすぐ先では水路が分かれている。右側の水路には複数の敵が待ち構えているので、敵が少ない左側の水路を進んでいくといい。



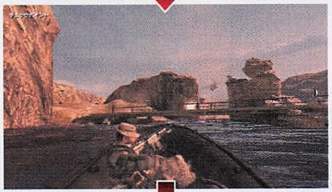
▲水路を抜けたあとは、陸やつり橋にいる敵から攻撃される。陸にある赤いドラム缶だけを狙い撃ち、なるべく敵の数を減らしておく。



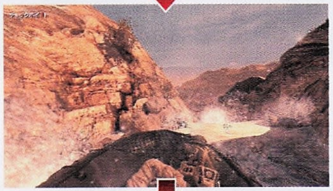
▲洞穴を抜けると、開けた場所に出てチェックポイント通過になる。右の陸には敵がいるので、急流までは左側付近を進むこと。



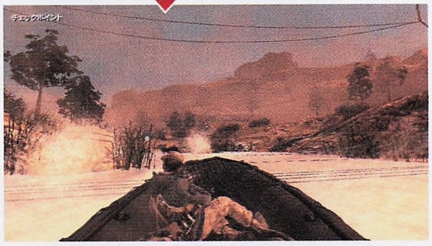
▲ヘリは無視して、ボートに乗った敵を見つけしだい始末する。ヘリがロケット弾を連射してきたら、少し横に移動してかわそう。



▲急流へ至る途中には橋があり、そこからRPG-7で攻撃される。左右どちらかにかわしつつ、橋の左側をくぐり抜けよう。



▲急流を下る場面は視界が悪く、ルートが若干左右に曲がっている。引っかかると進めなくなるので、ここは運転に集中しよう。

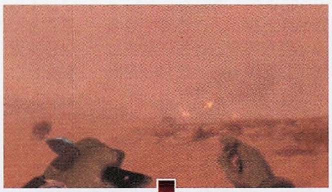


▲急流から先は、岩が飛び出していたり、急なカーブがあったりする。陸にいる敵は無視して近づいてくる敵のボートだけを倒し、あとは運転に専念しよう。滝つぼまでいけば目標達成だ。

2 シェパードを抹殺しろ。

●シェパードを追い詰めてトドメを刺す

滝つぼから落ちたあとは、逃げるシェパードを追い詰めてトドメを刺しにいく。武器はナイフのみで、這った状態でしか移動できないが、ここには瀕死状態の敵が2人とシェパードしかいない。射撃されることはないため、シェパードがいる場所まで一直線に向かおう。あとは表示される指示に従って操作すればミッションクリアとなる。



▲最初は正面に見える炎が上がっている方面を目指して進む。途中で遭遇する敵は、無視してもミッションに影響はない。



▲墜落したヘリの近くまでいくと、左側からシェパードが現れて奥のほうへ逃走するのが見える。逃げた方向に向かって移動しよう。



▲シェパードは、建物の前にある廃車にもたれかかっている。シェパードに近づくか、ナイフで攻撃するとイベントが始まる。



▲イベント後は、地面に落ちている銃に向かって移動する。移動が遅いと助けにきたプライス大尉がやられてミッション失敗になる。



▲ラストは自分の腹に刺さったナイフをボタンを連打して抜き、シェパードに狙いを定めて投げつける。これでミッションクリアだ。

CHECK エンディング後の特典

最後のミッションである「エンドゲーム」をクリアすると、エンディング後にミッション選択のメニューから「3Dモデル閲覧」を選べるようになり、3つの部屋に分かれた展示場に入れる。2つの部屋では、ケースに入っているさまざまな武器の試し撃ちができる(AMMOを調べれば弾薬の補充も可能)。残る1つの部屋では、キャンペーンモードに登場したヘリや戦車などの模型を閲覧することが可能だ。



▲武器がある部屋のテーブルのスイッチを押すと、部屋内にいる兵士が一斉に襲いかかってくる。

全45個ある敵の軍事情報を入手せよ！ INTEL

敵の軍事情報

敵の軍事情報は、キャンペーンで入手できるコレクション用アイテム。各ミッションのマップ内に0～4個の敵の軍事情報が落ちており、45個すべて集めるとトロフィー獲得＆実績解除となる。ここでは敵の軍事情報がある場所を写真とともに解説しているので参考にしてほしい。これらを集めるときは、難易度をルーキーにするのがオススメ。注意点はチェックポイントを通り過ぎてしまうと、ミッションを最初からプレイしないと入手できなくなる場合があること。入手場所に移動できる状況になったら慎重に行動して探そう。なお、一度入手すると、以降は出現しなくなる。

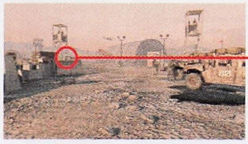
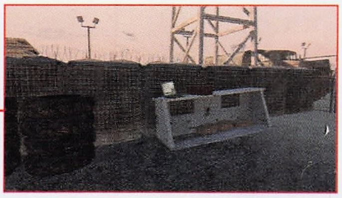


▲敵の軍事情報はパソコンに入っており、これが各地に落ちている。

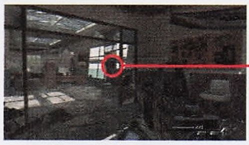
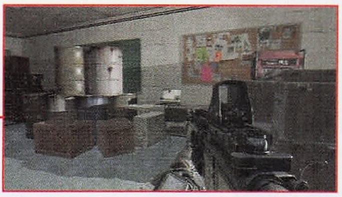


▲現在のミッションで集めた個数は「ポーズメニュー」で、集めた総数はプレイ前の「ステータス」で確認できる。

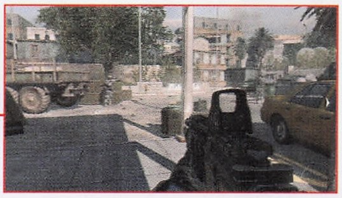
1/45 Act1-1 S.S.D.D.-いつもの戦場



▶武器の実演が終わり、ピットに向かう前の基地の北東にある見張り台の下。

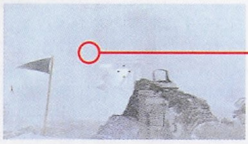
2/45 Act1-2 チームプレイヤー



▶占拠されている学校の2階にある、弾薬庫として使っている部屋のテーブル。

3/45 Act1-2 チームプレイヤー

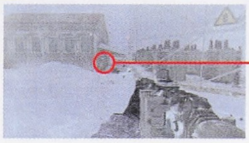


▶敵に占拠されていた学校を制圧し、裏口から出てすぐ目の前にあるボックス。

4/45 Act1-3 クリフハンガー



▶マクタビッシュ大尉と別れたあと、崖ぞいに進んだ見張り台をのぼった場所。

5/45 Act1-3 クリフハンガー



▶格納庫の横にある修理工場。南西側の窓から見たガラス越しにあるドラム缶。

6/45 Act1-3 クリフハンガー



▶スノーモービルに乗っている場面で、2つ目の分岐がある場所の林の中。

7/45 Act1-5 テイクダウン



▶スラム下層、南東の広場ぞいにある白い壁の建物内。入ってすぐのテーブル。

8/45 Act1-5 テイクダウン



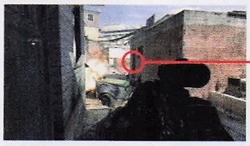
▶スラム上層で2回目の曲がり角ではしごを登った場所の建物のテーブル。

9/45 Act1-5 テイクダウン



▶スラム上層の3つ目の曲がり角にある赤レンガの建物1階。奥にあるテーブル。

10/45 Act1-5 テイクダウン



▶スラム上層の4つ目の曲がり角の先の右側にある建物。下の階のベッドルーム。

11/45 Act2-1 バーガータウン



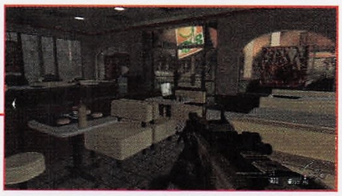
▶ショッピングタウンの西側にあるガソリンスタンド。建物内のカウンター。

12/45 Act2-1 バーガータウン



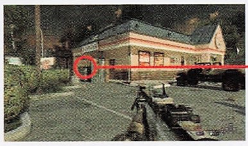
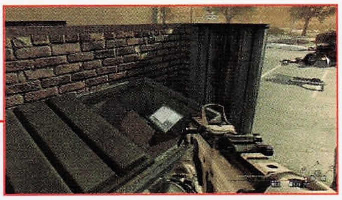
▶ショッピングタウンの北東の銀行。オンラインバンクがある場所のテーブル。

13/45 Act2-1 バーガータウン



▶ショッピングタウンの南東のタコスショップ。店内の中央付近のテーブル。

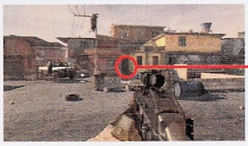
14/45 Act2-1 バーガータウン

▶ショッピングタウンの南にあるバーガータウン。店の東側にあるゴミ置き場。

15/45 Act2-2 スズメバチの巣

▶最初の広場。コンクリートブロックの塀に囲まれた建物内にあるテーブル。



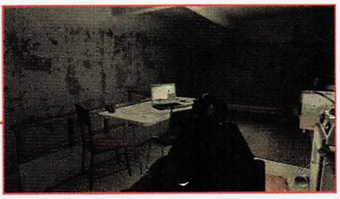

16/45 Act2-2 スズメバチの巣

▶崖ぞいの広場に面した、2階に洗濯物が干されている建物の横の物置小屋。




17/45 Act2-2 スズメバチの巣

▶崖ぞいの広場を過ぎ、道路の中央付近にある建物内。2階のテーブルの上。

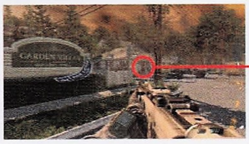
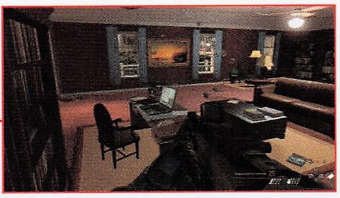
18/45 Act2-2 スズメバチの巣

▶ヘリの着陸予定地だった場所にあるサッカーゴールの裏から見えるテーブル。



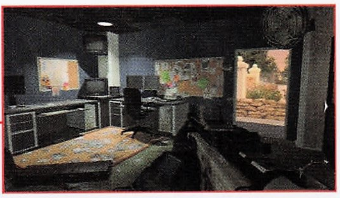

19/45 Act2-3 エクソダス

▶駐車場に面した場所にある1階建てのオフィス。部屋の奥にあるテーブル。

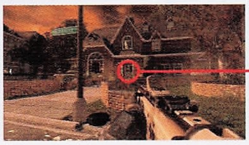
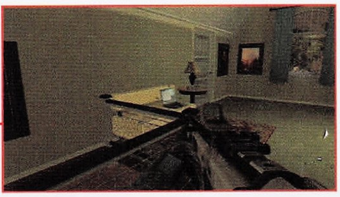
20/45 Act2-3 エクソダス

▶橋を渡る手前の料金所の南側にあるオフィス。掲示板のすぐそばにある机。

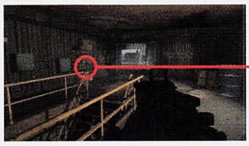
21/45 Act2-3 エクソダス

▶橋を渡った先の右側、手前から数えて2番目の建物。2階の黄色いソファー。

22/45 Act2-4 オンリー・イージー・デイ

▶最初の人質救出を終え、階段を上がって外に出る前。道具が置いてある棚。



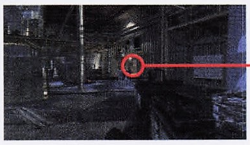

23/45 Act2-4 オンリー・イージー・デイ

▶2回目の人質救出を終えてプランBを遂行したあと、その先にある部屋の棚。




24/45 Act2-4 オンリー・イージー・デイ

▶最上層へと続く階段の手前にある出入口を入った、すぐそばにある階段の下。



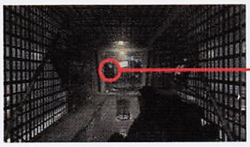

25/45 Act2-5 収容者#627

▶ヘリで収容所に突入し、施設内に潜入する直前の階段を上がった先の部屋。




26/45 Act2-5 収容者#627

▶収容所施設内に進入し、少し先に進んだ場所にある制御室内の奥のテーブル。



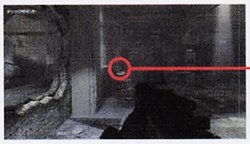
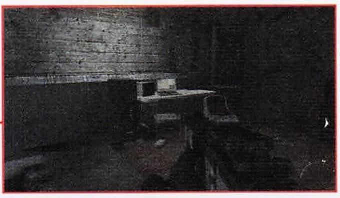

27/45 Act2-5 収容者#627

▶武器庫での銃撃戦を切り抜け、橋を渡った先の、ドアが開いている部屋の中。



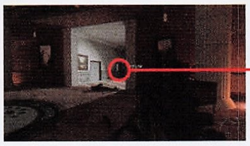

28/45 Act2-5 収容者#627

▶プライス大尉に殴られるイベント後、ミッションが再開した場所のすぐ左。

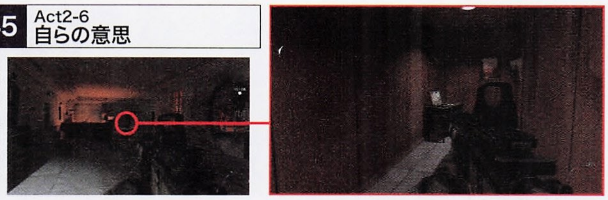
29/45 Act2-6 自らの意思

▶目標のビルに進入し、エントランスの先にある開閉しているエレベーター。



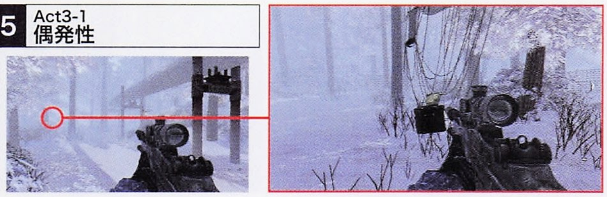

30/45 Act2-6
自らの意思

▶ガレキを上がって4階に向かい、廊下ぞいに左に進んだ先にあるトイレの中。



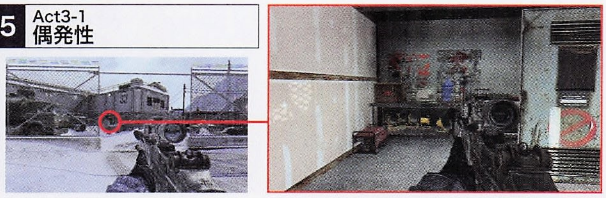
31/45 Act3-1
偶発性

▶敵を倒すかどうかの選択を迫られる場面で、敵がいた方向のパラシュート。



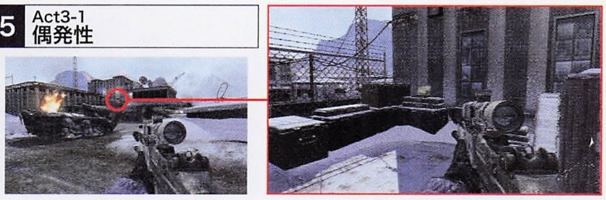
32/45 Act3-1
偶発性

▶基地に潜入した直後、真正面にある33番の建物内にある部屋のテーブル。



33/45 Act3-1
偶発性

▶基地内で33番の建物をあとにし、進行方向の左に見える建物の屋上の奥。



34/45 Act3-3
ウイスキーホテル

▶雨の中の銃撃戦を終えて西ウイングに入り、ドアを2つ通った先のソファー。



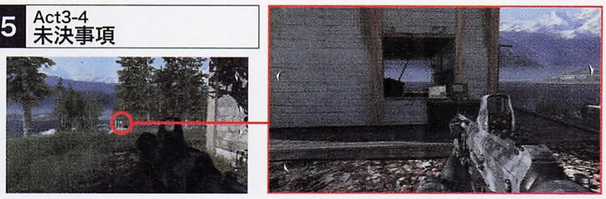
35/45 Act3-3
ウイスキーホテル

▶ガレキをのぼり、さらに階段をのぼった先の部屋。入ってすぐ右のボックス。



36/45 Act3-4
未決事項

▶マカロフの隠れ家から西の方角にある小屋の外に置かれているボックスの上。



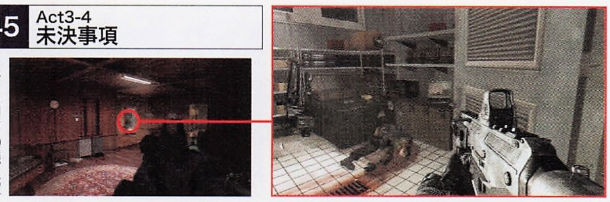
37/45 Act3-4
未決事項

▶マカロフの隠れ家の2階。爆弾を使って隠れている敵をせん滅する部屋の奥。



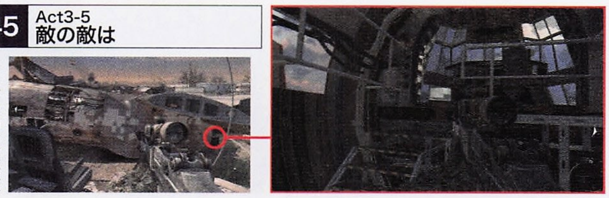
38/45 Act3-4
未決事項

▶マカロフの隠れ家の地下1階。爆弾を使って隠れている敵を倒す武器庫。



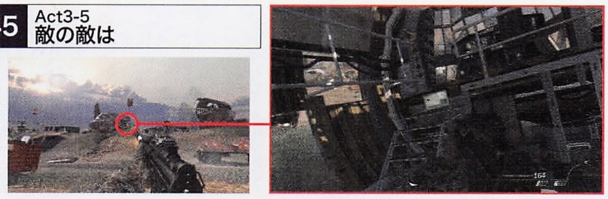
39/45 Act3-5
敵の敵は

▶ミッション開始直後の右にある飛行機の残骸。胴体部分から入った機首部。



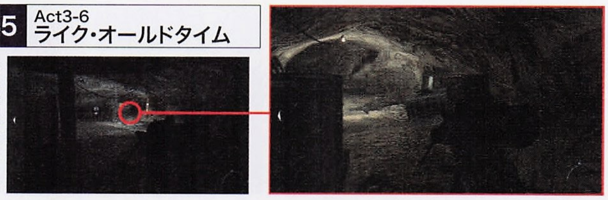
40/45 Act3-5
敵の敵は

▶飛行機の墓場の丘を上がった手前にある飛行機の残骸。内部に入った機首部。



41/45 Act3-6
ライク・オールドタイム

▶洞窟内で見張りをやり過ごしたあと、正面を進んだ先に置いてあるボックス。



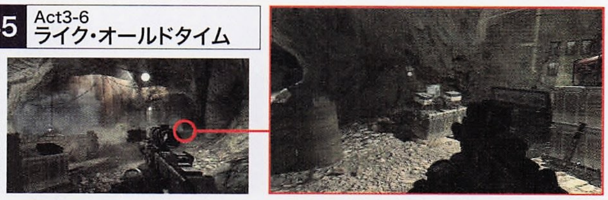
42/45 Act3-6
ライク・オールドタイム

▶最初の洞窟から脱出する場面。洞窟から出る前の左にあるテーブルの上。



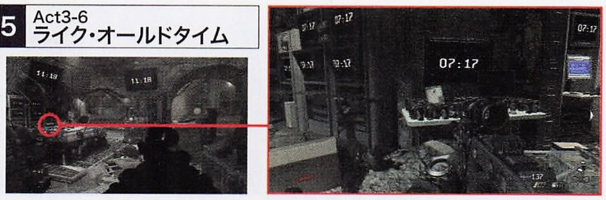
43/45 Act3-6
ライク・オールドタイム

▶2つ目の洞窟に入り、敵との銃撃戦のあと右の壁ぞいに進んだ先のボックス。



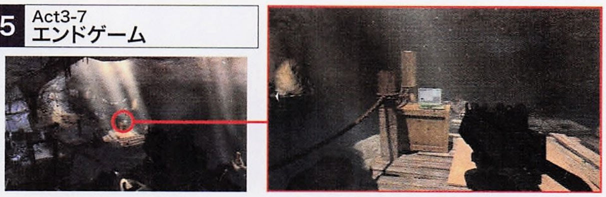
44/45 Act3-6
ライク・オールドタイム

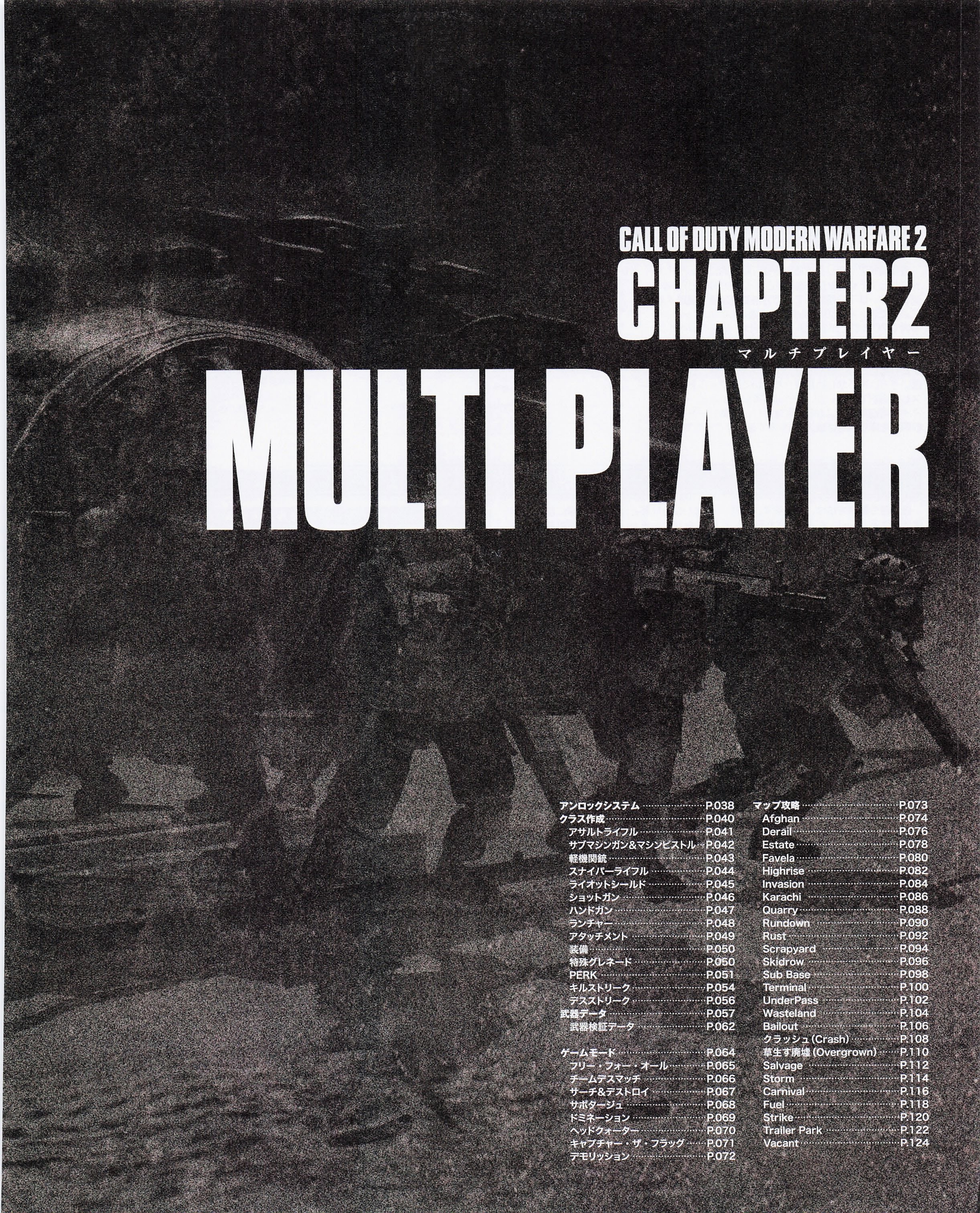
▶洞窟の奥にある爆弾を使って入る部屋。空き缶が多数置いてあるテーブル。



45/45 Act3-7
エンドゲーム

▶ミッションが始まって木の階段を下り、ボートに乗り込む場所にある木の箱。





CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

CHAPTER2

マルチプレイヤー

MULTI PLAYER

アンロックシステム

UNLOCK SYSTEM

武器、装備、PERKなどを次々とアンロック（解除）していくことで、クラスの構成パターンが多彩になり、ルールやマップに応じたスタイルで戦える。基礎知識となるアンロックの仕組みを、ここでひととおり学んでおこう。

レベルアップとチャレンジの達成でさまざまな要素がアンロックされる

各要素をアンロックする方法は、基本的に「レベルアップ」と「チャレンジの達成」という2つの方法がある。プレイヤーは下で解説している方法で経験値を獲得することができ、一定の経験値をためるとレベルアップし、最大で70まで上がる。チャレンジは、規定のレベルに達すると解除される仕組みになっているが、特定のチャレンジをクリアすることで新たなチャレンジがアンロックされることもある。ちなみにクラス作成は、レベルが低いうちはあらかじめ用意されているデフォルトのクラスしか選択できないが、レベルが4に上がると、カスタマイズ可能なクラスが5枠用意され、名誉モード（右を参照）を繰り返せば最大10枠まで増やすことができる。

■レベルアップでアンロックされる要素

- ゲームモード
- メインウエポン
- サブウエポン
- 装備
- 特殊グレネード
- PERK
- キルストリーク
- デスストリーク
- チャレンジ
- タイトル
- エンブレム
- 名誉モード

■チャレンジの達成でアンロックされる要素

- アタッチメント
- カモフラージュ
- ギリースーツ
- PERK（プロ）
- チャレンジ
- タイトル
- エンブレム

「名誉モード」で周回プレイが可能に！

名誉モードは、レベル70になって経験値がMAXになると選択できる。実行するとレベル1から再スタートとなり、タイトルとエンブレムを除き、アンロックした要素はすべてリセットされる。最大10回まで実行でき、主に以下のようなメリットがある。

■名誉モードの主なメリット

- 名誉モードの実行回数に応じてエンブレムを獲得
- 名誉モードの実行回数が奇数のときにクラスの枠が1つずつ増える（最大10枠）
- 専用のチャレンジが追加され、新たなタイトルとエンブレムを獲得できるようになる

経験値を獲得する方法

経験値の獲得方法は、敵を倒す、陣地を確保する、チャレンジを達成するなど、実に多彩。マッチで敗北しても経験値は獲得できるため、ひたすらプレイしていれば、いずれはレベル70に到達できるようになっている。また、獲得方法を大まかに分けると以下の7種類になる。そのなかでもチャレンジの達成は経験値の獲得量が多いものがあり、各チャレンジの内容を意識してプレイすれば効率よく経験値を稼げる。なお、プライベートマッチでは経験値を獲得できない。

キルと支援

攻撃手段となる射撃やナイフ、爆発物などのほか、自分が要請した航空支援で敵を倒す（キル）と、一定量の経験値を獲得できる。支援とは、主に自分が攻撃して負傷させた敵や自分の投げたフラッシュやスタンで効果を与えた敵を味方が倒すこと。チーム戦だけが対象になり、経験値の獲得量はキルに比べると大幅に少なくなる。なお、両者の経験値の獲得量はゲームモードに応じて変化する。

マッチボーナス

マッチボーナスとは、マッチ終了時やラウンド終了時に獲得できる経験値のこと。獲得できる経験値は、レベルや勝敗、経過時間などによって変化する。レベルが高いと、それに比例して獲得量が多くなる仕組みで、マッチに勝利した場合は敗北時に比べて倍近い経験値を獲得できる。経過時間に関しては、マッチやラウンドが開始されてから終了するまでの時間が長くなるほど基本的に多くなる。

航空支援の要請と破壊

キルストリーク報酬を獲得して航空支援を要請すると、種類に応じた経験値を獲得できる。ただし、救援物資と緊急空中投下で物資から取得した航空支援の要請は経験値の対象外となる。また、敵が要請した航空支援を破壊することでも経験値を獲得できる。獲得量はほぼ一定だが、サーチ＆デストロイのときは多くなる。なお、要請したときの経験値と破壊したときの経験値は、P.054～056で掲載しているキルストリークの項目を参照してほしい。



▲UAVや自動機銃といった比較的要請しやすい航空支援は、要請や破壊による経験値の獲得量は少なめ。逆にペイブロウやヘリガンナーなど、キルストリークの条件が厳しいものは獲得量が多い。

チャレンジの達成

チャレンジは、内容別にカテゴリ分けされており、そのなかに複数の項目がある（P.039を参照）。各項目には行動や成績などの条件と回数が指定されており、条件を満たすたびにカウントされて進行度が上昇する。これがMAXになれば、規定の経験値を獲得できる（バラックで確認可能）。なお、進行度がMAXになっても、完了にならずに指定回数だけが増える段階式のものも数多くある。

キルボーナス

キルボーナスとは、特定の条件を満たして敵を倒すと、キルの経験値とは別に獲得できるボーナスのこと。種類はさまざまで、そのうちの代表的なものを下であげている。なかには意図的に狙えるものもあり、ロングショットならスナイパーライフルといったように、クラスしだいで狙いやすさが大きく変わる。なお、獲得時には画面上に獲得したキルボーナスの名称と経験値が表示される。

■代表的なキルボーナスの条件と経験値

キルボーナス	条件	経験値
道連れ！	自分が倒されたあと、復活するまでの間に敵を倒す	25XP
ヘッドショット！	敵の頭部に銃弾を当てて倒す	50XP
ロングショット！	遠距離にいる敵を銃弾で倒す	50XP
復讐だ！	最後に自分を倒した敵を復活後に倒す	50XP
カムバック！	デスストリーク発動中に敵を倒す	50XP
救助成功！	味方を負傷させている最中の敵を倒す	50XP
仇討ち！	味方を倒した直後の敵を倒す	50XP
ダブルキル！	短時間で敵を2人倒す	50XP
トリプルキル！	短時間で敵を3人倒す	75XP
マルチキル！	短時間で敵を4人以上倒す	100XP
先制攻撃！	マッチ開始後、参加メンバー内で最初に敵を倒す	100XP
ぶち壊し！	キルストリーク報酬獲得まで残り1キルの敵を倒す	100XP

ゲームモードによる特定の行動

基本的にゲームモードのスコアに結びつく行動をとることで獲得でき、フリー・フォー・オールとチームデスマッチには存在しない。サボタージュであれば爆弾の設置や解除、キャプチャー・ザ・フラッグであればフラッグの奪取や回収といった行動が該当し、キルボーナスと同様に、獲得したときは名称と経験値が画面に表示される（ヘッドクォーターの司令部確保中は、獲得経験値のみ）。

ライオットシールドを使った防御

敵や航空支援からの銃弾をライオットシールドで防ぎ続けると、わずかに経験値を獲得できる。長時間防いでいると連続して獲得できるが、獲得量は徐々に少なくなっていく。また、敵の銃弾を防いだ際、一定時間内に自分を攻撃していた敵を味方が倒したときにも獲得でき（画面には暴徒鎮圧と表示される）、その場合は自分の成績に支援としてカウントされる。ちなみに、防いだ弾数やダメージ量が達成条件になっているチャレンジもある。



▲チャレンジの達成を狙うなら、ハリアーや自動機銃がオススメ。一度ターゲットになると倒されない限り狙われ続けるので、シールドを向ける角度さえ気をつければ長時間防ぎ続けられる。

■レベルアップに必要な累積経験値とアンロックされる主な要素

Lv	累積経験値	アンロックされる要素
1	—	[ゲ] チームデスマッチ、傭兵：チームデスマッチ、フリー・フォー・オール、短縮型：チームデスマッチ、オブジェクティブ・ベアボーン：プロ、HC／跳弾：ヘッドクォーターPRO、キャプチャー・ザ・フラッグ、ハードコア：ミックス [デ] コピーキャット
2	500	—
3	1700	—
4	3600	[ゲ] ドミネーション、グランド・ウォー [メ] M4A1、FAMAS、MP5K、UMP45、L86 LSW、RPD、Intervention、Berrett .50cal、ライオットシールド [サ] PP2000、SPAS-12、USP .45、AT4-HS [装] フラグ、セムテックス [特] フラッシュ×2、スタン×2、スモーク×1 [P1] マラソン、早業 [P2] ストッピングパワー、ライトウェイト [P3] コマンドー、照準安定
5	6200	[チ] メインウエポン、サブウエポン、PERK、装備
6	9500	[デ] 鎮痛剤 [チ] 基本トレーニング（1／2）
7	13500	[ゲ] デモリッション [装] 投げナイフ [チ] 基本トレーニング（2／2）
8	18200	[メ] SCAR-H
9	23600	[P2] ハードライン
10	29700	[ゲ] サボタージュ、ヘッドクォーターPRO [キ] キルストリーク [チ] 作戦（1／2）
11	36500	[装] 戦術マーカー [チ] 作戦（2／2）
12	44300	[メ] Vector
13	53100	[ゲ] サーチ＆デストロイ [P1] スカベンジャー
14	62900	[サ] Thumper（×2）
15	73700	[キ] キルストリーク
16	85500	[ゲ] ベアボーン：プロ [メ] MG4 [チ] キルストリーク（1／2）
17	98300	[P3] スクランブラー
18	112100	[サ] AA-12
19	126900	[ゲ] チームタクティカル、HC／跳弾：サーチ＆デストロイ、ハードコア：チームデスマッチ、TPSチームタクティカル [装] ブラストシールド
20	142700	[メ] TAR-21
21	159500	[P1] 装飾銃 [チ] キルストリーク（2／2）
22	177300	[サ] G18
23	196100	[キ] キルストリーク
24	215900	[メ] P90
25	236700	[P2] 冷血
26	258500	[サ] .44 Magnum [チ] 精密（1／2）
27	281300	[デ] 巻き添え
28	305100	[メ] FAL
29	329900	[P3] ニンジャ
30	355700	[サ] Stinger
31	382700	[装] クレイモア [チ] 精密（2／2）
32	410900	[メ] AUG HBAR
33	440300	[P2] 危険察知

Lv	累積経験値	アンロックされる要素
34	470900	[サ] Striker
35	502700	[キ] キルストリーク [チ] フィニッシュムーブ（1／2）
36	535700	[メ] WA2000
37	569900	[P3] 状況報告 [チ] フィニッシュムーブ（2／2）
38	605300	[サ] M93 Raffica
39	641900	[デ] ファイナルスタンド
40	679700	[メ] M16A4
41	718700	[P3] ラストスタンド [チ] 屈辱（1／2）
42	758900	[サ] Ranger
43	800300	[装] C4 [チ] 屈辱（2／2）
44	842900	[メ] Mini-Uzi
45	886700	[P1] ワンマンアーミー
46	931700	[サ] M9
47	977900	[キ] キルストリーク [チ] 復讐
48	1025300	[メ] ACR
49	1073900	—
50	1123700	[サ] Javelin
51	1175000	[キ] キルストリーク
52	1227800	[メ] M240
53	1282100	[チ] エリート（1／2）
54	1337900	[サ] M1014
55	1395200	[キ] キルストリーク
56	1454000	[メ] M21 EBR
57	1514300	[チ] エリート（2／2）
58	1576100	[サ] TMP
59	1639400	[キ] キルストリーク
60	1704200	[メ] F2000
61	1770500	[チ] 圧倒（1／2）
62	1838300	[サ] Desert Eagle
63	1907600	[キ] キルストリーク
64	1978400	[メ] 圧倒（2／2）
65	2050700	[サ] RPG-7（×2）
66	2124500	[キ] キルストリーク
67	2199800	[サ] Model 1887
68	2276600	[キ] キルストリーク
69	2354900	[キ] キルストリーク
70	2434700	[メ] AK-47
—	2516000	名誉モード

※ [ゲ] ゲームモード、[メ] メインウエポン、[サ] サブウエポン、[装] 装備、[特] 特殊グレネード、[P1] PERK1、[P2] PERK2、[P3] PERK3、[キ] キルストリーク、[デ] デスストリーク、[チ] チャレンジ

■チャレンジのカテゴリと主な内容

カテゴリ	内容
メインウエポン＆サブウエポン	キル数、ヘッドショットの回数、特定のアタッチメントを使ったキル数が主な条件になる。キル数と特定のアタッチメントを使ったキル数ではアタッチメントがアンロックされ、ヘッドショットの回数ではカモフラージュがアンロックの対象になる。ライオットシールドに関しては、専用のチャレンジが用意されている。なお、名誉モード後は、ベテランとマスターの項目が追加され、以降は名誉モードに突入しても進行度はリセットされない。
PERK	PERKの効果にちなんだ内容のキル数や破壊数、移動距離などが条件になる。いずれも8段階（Ⅰ～Ⅷ）まで達成することでチャレンジ完了となり、4段階目（Ⅳ）を達成すると、そのPERKのプロがアンロックされる。
装備	セムテックスや戦術マーカーなど、装備を利用したキル数がメイン。大半は、5キル→15キル→30キルといった3段階（Ⅰ～Ⅲ）まで達成することで完了となる。
基本トレーニング	しゃがみや伏せからの射撃によるキル数や支援回数といった、基本行動をベースにした内容になる。スナイパーライフルでのワンショットキルが指定されているものは、達成するごとにギリースーツがアンロックされる。
作戦	チームデスマッチでの勝利回数、爆弾の設置回数、爆弾解除中の敵のキル数など、ゲームモードに関する内容が主体のチャレンジ。チーム内でトップスコアになるといった若干ハードルが高いのものもある。
キルストリーク	UAVを5回要請、ペイブロウを3回要請など、航空支援の要請回数が条件になる。一部は、2つの項目の進行度が同時にカウントされる複合内容になっている。

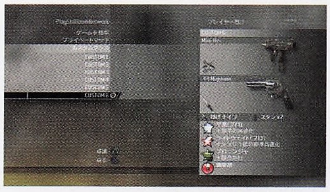
カテゴリ	内容
精密	ヘッドショットの回数、マガジンの弾を全弾命中させるといった射撃に関するものや、特定の武器や装備を使ったダブルキルの回数など。達成難易度は比較的高い。
フィニッシュムーブ	全体的にマッチ勝利時のキルカメラに関する内容になる。航空支援や投げナイフなど、キル条件が限定されているだけに、スコアを意識して狙わないと達成は難しい。
屈辱	車の爆発による巻き込みや同じ敵を5キルするなど、特定条件によるキル。偶然達成できるケースもあるが、フラグを持ったまま自爆に巻き込む、スタンをぶつけてキルといったように、一部は戦いの定石に反する屈辱的なキル方法が条件になっている。
復讐	倒された敵への復讐方法（キルの方法）がメインの内容。ヘッドショットやセムテックス、ラストスタンドなどがあり、簡単なものには回数指定がある。
エリート	死なずに5回体力を回復する、1マッチ中に5分間生き残る、設置されたクレイモアやC4を射撃で起爆してキルといった高度な立ち回りが要求される。
圧倒	1回の航空支援で10人の敵を倒す、1マッチ中に特定の航空支援を2回要請するなど、全般的に連続キルに関する内容。プレイヤーの腕が試される。
名誉	名誉モード後に追加されるチャレンジ。サイレンサーを装着した武器でキル、スタンorフラッシュ中の敵をキル、航空支援を使ったキルなどが条件。大半は4段階までであり、指定されるキル数がかなり多いのが特徴。
隠しチャレンジ	項目や進行度が一切表示されていない特殊なチャレンジで、名誉モードを実行するたびに達成した記録はリセットされる。戦術爆撃で死亡する、ファイナルスタンドから復帰するなどが確認されている。

クラス作成
CREATE A CLASS

ここからはクラス作成で設定する項目と、キルストリークについて解説するとともに、各武器の立ち回り方もフォローしていく。まずは各項目の概要とクラスを作成する際のポイントを把握してから、それぞれのページを参照しよう。

さまざまな項目を組み合わせて理想のクラスをカスタマイズする

クラス作成の基準となるのは、"実践したい立ち回り"、もしくは"好みの武器"のいずれかとなる。どちらを軸にするにせよ、一貫性のある組み合わせにすると強いクラスになりやすい。前者は、まずメインウエポンとPERKの組み合わせを考え、それを軸に立ち回りに必要なものを設定していこう。後者は、武器の長所を伸ばす、または武器の短所を補うような設定を順に決めていく方法が組みやすい。各項目を下で解説しているので、クラス作成の参考にしてみよう。



▲カスタムクラスは、レベル4から作成できるようになる。最初は5つのクラスを保存しておくことができ、名誉モードの1、3、5、7、9周目で1つずつ保存できる数が増えていく。

武器（全43種類）

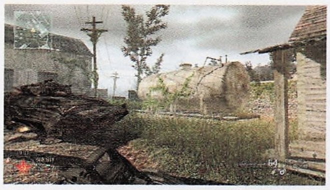
攻略>P.041　データ>P.057

メインウエポン　自身の立ち回りを決定づけるメイン武器

5種類のメインウエポンのうち、どの武器を選択するかによって得意な間合いが変わり、移動速度も変化する。戦場で立ち回る際の軸となる武器で、これにより立ち回り方がある程度決まる。

■カスタマイズのポイント

- 立ち回りやすい武器を選ぶ
- マップに合わせた武器を選ぶ
- 立ち回りを強化、もしくは補助できるアタッチメントを選ぶ



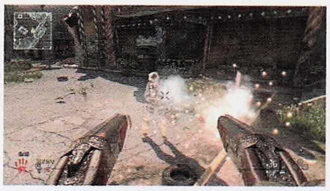
▲移動速度は、装備しているメインウエポンで決まる。サブマシンガンとスナイパーライフルが最も速く、続いてアサルトライフル、軽機関銃となり、ライオットシールドは最も遅い。

サブウエポン　立ち回りの穴をフォローするサブ武器

メインウエポンで対処しきれない距離をサブウエポンで補うのが基本。そのほか、近距離での長期戦に備える、敵の航空支援に対抗する、といった立ち回りを強化する目的で選ぶ場合もある。

■カスタマイズのポイント

- 敵と遭遇する距離でメインウエポンと使い分けられる武器を選ぶ
- 弾切れの保険に使える武器を選ぶ
- 航空支援の対策にランチャーを選ぶ



▲サブウエポンは、装填数の少なさや有効な間合いの狭さなどから主力武器にはなりにくい。ただし、間合い内にいる敵を一撃で倒せるショットガンは、マップしだいで十分活躍できる。

装備（全7種類）

解説>P.050

爆発物をメインとする用途が幅広いアイテム

装備の大半は、視認できない敵に対抗できる爆発物で、残りは立ち回りを強化するもの。基本的に好みで選んでいいが、特定のルールで有効なものもある。

■カスタマイズのポイント

- 前線に出るならセムテックス、立てこもるならクレイモアを選ぶ
- ライオットシールドを装備するなら、投げナイフやC4が有効



▲フラグやセムテックスは、物陰に隠れている敵に有効。銃撃で倒せない場所にいても、うまく投げれば障害物を越えて倒すことができる。

特殊グレネード（全3種類）

解説>P.050

均衡状態を打破する補助アイテム

ダメージはほぼ与えられないが、敵の存在が確認できているのに手が出せないという状況を打破してくれる。3種類あるが、どれを選ぶかは好みによる。

■カスタマイズのポイント

- 1人の敵を想定するならスタン、複数の敵を想定するならフラッシュが有効
- 目標物が設置されているルールでは、フラッシュとスモークが有効



▲フラッシュは効果範囲と効果時間に優れ、スタンは敵の動きを封じることができる。スモークは、周囲を煙でおおって視界をさえぎる。

PERK（全16種類）

解説>P.051

プレイヤーの能力や武器の性能を永続的に上げるスキル

PERKは、PERK1～3まであり、各カテゴリで1つずつ設定できる。射撃重視や隠密行動重視など、立ち回りとマッチするようなものを選択しよう。

■カスタマイズのポイント

- メインウエポンとサブウエポンを使いやすくするPERKを選ぶ
- 立ち回りが強化できるPERKを選ぶ
- チャレンジを達成したいものを選ぶ



▲弾のダメージを上げるものや、敵のミニマップに映らなくなるものなど、全16種類がある。選んだ武器でも有効なPERKは変わってくる。

キルストリーク（全15種類）

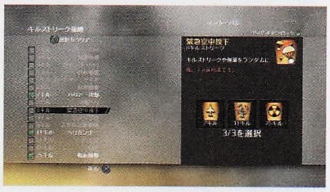
解説>P.054

連続キル数を稼ぐことで得られるボーナス要素

キルストリークは全15種類あり、3つまで設定できる。マップやルールに合ったもの、または自身の腕で発動できるものを選択するのが基本となる。

■カスタマイズのポイント

- 建物が多いならUAVや自動機銃、建物が少ないなら航空支援が有効
- 5キル→7キル→11キルなど、キルストリーク報酬が連鎖するように選ぶ



▲連続3キルで発動できるものから、連続25キルが必要なものまである。キルストリークを使いこなすことで、さらにキル数を伸ばせる。

デスストリーク（全4種類）

解説>P.056

ピンチを救ってくれるお守り的な要素

敵を倒せないまま連続でやられてしまったときに発動する。どれを選ぶかは好みによるが、鎮痛剤を選ぶのがオススメだ。ルールによって有効なものもある。

■カスタマイズのポイント

- デスストリークにはあまり期待しない
- 迷ったら鎮痛剤を選ぶ
- チャレンジを達成したいものを選ぶ



▲復活時に敵と遭遇しやすいフリー・フォー・オールなら鎮痛剤、突撃することが多いデモリッションでは巻き添えが機能しやすい。

オールレンジで戦えるライフル　ASSAULT RIFLE

アサルトライフル

アサルトライフルは基本的に中距離用だが、エイム移行速度、連射速度、命中率、リロードなどの性能が高く、近距離から遠距離まで銃撃戦をこなせる万能な武器である。全武器タイプのなかで種類が最も多く、アタッチメントもかなり充実しており、あらゆる立ち回りに適応できるのが魅力となる。武器の選択に迷ったときは、アサルトライフルのなかからどれかを選んでおくのがオススメだ。

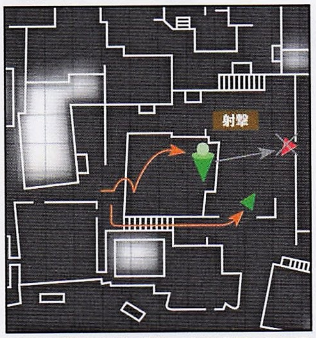
■アサルトライフルの特徴

- 弾の最大ダメージを保てる距離が長い
- 全体的に動きが速く、命中率も高い
- 選択できる武器の種類が多く、それぞれの武器の性能も異なる
- ほとんどの武器がフルオート
- アタッチメントの種類が豊富
- あらゆる立ち回りに対応可能

基本戦術

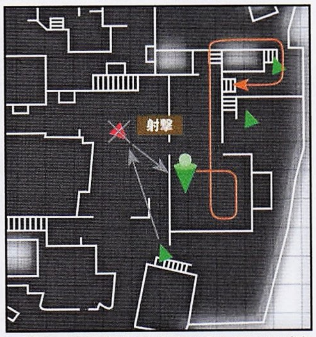
どの距離でも五分以上に戦える武器なので、味方と一緒に前線に立って正面から銃撃戦を展開するのが基本となる。前線では、爆発物で同時に倒されない程度に味方と離れつつ、お互いにフォローできる位置をキープしよう。銃撃戦を有利に運ぶポイントは、味方を撃っている敵を優先して狙うこと。味方を狙っている敵は周囲への警戒が薄れるので、一方的に倒せることが多い。また、先に敵に発見されていたら無理をしないことも大事。味方を人数面で有利にするために生存することを最優先に考え、敵を倒すのは他の味方に任せよう。

■前線での味方との連係



▲狭い場所ならば、別ルートから回り込んで合流してもいい。味方との高低差があれば敵に発見されにくくなる。

■敵に狙われたときの立ち回り



▲ダメージを受けても生存さえしていれば味方の戦力が保たれる。逃げながら別ルートを通って再び味方と合流しよう。

カスタマイズ

アサルトライフルのカスタマイズは、万能な武器ゆえにかなり自由度が高い。射撃重視にするなら、精密射撃が素早く行えるようになる早業（プロ）や、敵を倒すまでの弾数を減らせるストッピングパワーなどの優先度が高い。あらゆる状況に対応できるバランス型にするなら、グレネードランチャーやStingerなどを組み合わせれば、物陰に隠れている敵や航空支援に対応できるようになる。アサルトライフルはPERKを組み合わせなくても十分に活躍できるため、爆発物に合わせてスカベンジャーや危険察知、対航空支援として冷血などを選択してもいい。そのほか、アタッチメントのホロサイトを使った特殊な組み合わせもある。

カスタマイズ例① 射撃の強さを重視した組み合わせ



弾のダメージと命中率が高いSCAR-Hに、早業（プロ）とストッピングパワーを組み合わせて射撃を強化。さらに照準安定でエイム移行時の腰だめ射撃を当てやすくしている。基本的にメインウエポンのみで立ち回れるため、サブウエポンは好みで選ぼう。



▲銃撃戦において最高峰のカスタマイズ。撃ち負けることが多いのであれば、まずこのクラスを試そう。

カスタマイズ例② 対航空支援に比重を置いたバランス型



PERKを組み合わせなくても活躍しやすいTAR-21を選択し、Stingerと冷血を組み合わせて対航空支援を強化。射撃の火力不足を補うために、グレネードランチャーを装着し、2つのランチャーをふんだんに活用するためにスカベンジャーを選択している。



▲対応力が高く、どんな状況でも戦える。特に航空支援に悩まされている人にオススメのクラスだ。

カスタマイズ例③ ホロサイトの特殊な性能を利用



FALにホロサイトを付けると、ダメージの減少値が緩和される（FAL限定）。それにストッピングパワーを組み合わせると敵を倒せるまでの弾数が全距離2発になり、かなりの戦力になる。セミオートのため、苦手な近距離は、サブウエポンでフォロー。



▲プレイ感覚はスナイパーライフルに近い。中～遠距離からの狙撃を重視した立ち回りを心がけよう。

アサルトライフルの知識・テクニック

●敵に撃ち負けない近～中距離の射撃方法

近～中距離では、まず腰だめ状態で照準を敵に合わせ、ある程度合わせたらエイムに移行しつつ射撃をし始める。そのあと、弾を連射しながら敵の動きに合わせてエイムを微調整しよう。この射撃方法は、敵より1発でも多く弾を当てることを目的としたもの。操作のコツは、エイムに移行するボタンと射撃ボタンを同時に押し始めること。敵の照準を一瞬でもかわすために、左右どちらかに移動しながら一連の動作を行うのが理想だ。



◀敵に照準を合わせる動作のイメージ。普段は照準を敵の腰のあたりに合わせておく。

●遠距離ではしっかり狙いを定める

腰だめ状態で照準を合わせるまでは、遠距離も近～中距離と変わらない。ある程度照準を合わせたら、エイムに移行して照準をしっかり合わせてから射撃をするのが基本となる。この射撃方法を行う理由は、敵に察知されるのをなるべく遅くし、逃げられたり反撃されたりする前に仕留めるため。射撃をする際は、照準がずれないように立ち止まって撃つようにしよう。なお、連射時に銃身がぶれやすいTAR-21やAK-47などは、2～3発で連射を止めて射撃をし直す方法を繰り返すと、銃身のぶれをかなり抑えることができるので覚えておこう。



◀敵が待機しやすい場所を離れた位置から確認しておけば、狙うチャンスが増える。

●狙撃手に遭遇したら伏せながら射撃

スナイパーライフルはワンショットキルがあるので、アサルトライフルに分がある近～中距離で遭遇したとしても撃ち合うのは危険。敵は基本的に上半身を狙ってくるので、とっさに伏せれば弾をかわしやすい。スナイパーはマップによって服装が固定されているので、比較的近い距離で確認したら、すぐに伏せつつ射撃しよう。

●グレネードランチャーの着弾地点を覚える

グレネードランチャーの特殊な照準は、中央の大きな照準を胸の高さに合わせると、サブマシンガンの弾のダメージが減少する位置に着弾する。また、一番下の目盛りを胸の高さに合わせれば、アサルトライフルのダメージが減少する位置に着弾。これを基準に距離を測ろう。



◀近くで着弾させたいときは、照準を少し下に向けよう。最も近い距離はこの位置で、これ以上着弾の位置が近いと撃っても不発になる。



◀グレネードランチャーは、高い場所から撃ったほうが距離を調整しやすい。

素早い動きで翻弄する近距離武器　SUB MACHINE GUNS MACHINE PISTOLS

サブマシンガン&マシンピストル

サブマシンガンとマシンピストルは性能が似ており、違いはマシンピストルのほうが全体的に装填数と予備弾数が少ない程度。そのため、立ち回り方もほぼ同じである。これらの武器は、弾の最大ダメージを保てるのは近距離までだが、そのぶんエイム移行速度や連射速度が速く、腰だめの射撃精度も高い。また、サブマシンガンは、スナイパーライフルと同じく移動速度が最速である。

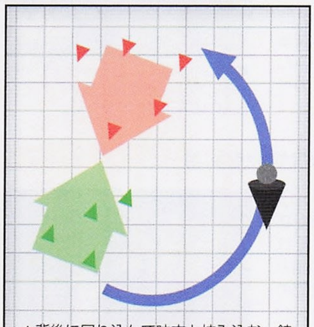
■サブマシンガン&マシンピストルの特徴

- 弾の最大ダメージを保てる距離が短い
- 移動速度が最速の部類
- 全体的に動きが速く、特にエイム移行速度や連射速度が速い
- ほとんどの武器がフルオート
- 腰だめ状態のクロスヘアが小さい
- 隠密行動に適している

基本戦術

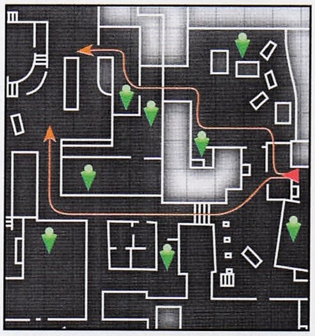
この2つの武器でアサルトライフルと撃ち合うと、たとえ得意な近距離戦でも撃ち負けてしまうことが多いため、敵の死角に回り込む立ち回りが重要になる。その方法は主に2つあり、1つは銃撃戦が行われそうな場所を想定して大きく回り込み、敵の背後をとる方法。背後に回り込んだあとは、複数の敵に発見されないように1人ずつ倒していく。もう1つは、敵の進攻ルートの近くに隠れ、敵が通過するときに側面や背後から撃つ方法。敵が頻繁に通るルートを察知し、そこに足を踏み入れないように両脇の建物や通路で待機しておこう。

■味方との銃撃戦を利用した立ち回り



▲背後に回り込んで味方と挟み込む。銃撃戦が行われていれば背後への警戒が薄くなり、隠密行動がしやすくなる。

■敵の進攻ルートを利用した立ち回り



▲敵の進攻ルートに入ると、正面からの銃撃戦になってしまうので、側面や背後から狙い撃てる場所を探して移動する。

カスタマイズ

カスタマイズの軸は、射撃重視にして敵と向き合ったときの銃撃戦で撃ち負けないようにするか、隠密行動重視にして敵の背後をとる立ち回りを徹底するかのどちらか。射撃重視にするなら、早業（プロ）とストッピングパワーはもちろん、腰だめ射撃が強化されるライトウェイト（プロ）や照準安定も候補となる。アタッチメントには、ラピッドファイアやデュアルを選択するのもありだ。一方、隠密行動重視なら、サイレンサーを装着するのが基本。また、マラソン（プロ）、ライトウェイト（プロ）、冷血（プロ）、ブロニンジャなど、多くのPERKが候補にあがる。このなかから実践したい立ち回りに応じて組み合わせていこう。

カスタマイズ例① アサルトライフルを超える近距離戦仕様



弾のダメージが高く、連射速度も速いMP5Kにストッピングパワーを組み合わせ、敵を早く倒すことを重視したクラス。腰だめ射撃を使いやすくするために照準安定も付けている。PERK1に早業（プロ）を選んでいるが、好みでマラソン（プロ）でもいい。



▲敵を倒す早さでは、ほとんどのアサルトライフルをしのぐ。ただし、中距離戦になるとそれほど強くはない。

カスタマイズ例② デュアルを中心に設定したクラス



弾切れの心配がないP90をデュアルにして、デュアルで広がってしまう腰だめ時のクロスヘアを照準安定で小さくしている。また、敵に近づきやすく、ダッシュから腰だめ射撃が素早く行えるようにマラソン（プロ）とライトウェイト（プロ）を選択。

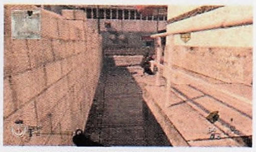


▲走り回って敵を倒していく。敵が遠くなるほど弾を当てにくくなるので、開けた場所には行かないこと。

カスタマイズ例③ 隠密行動に特化したカスタマイズ



武器はサイレンサーを装着しても全距離3発で敵を倒せるUMP45を選択。加えてマラソン（プロ）、冷血（プロ）、ブロニンジャと、敵に気づかれないことを徹底している。サブウエポンには、隠密行動が維持しやすくなるタクティカルナイフを付けている。



▲敵がUAVを要請してもミニマップに映らないので行動しやすい。敵の進攻ルートを予測して動こう。

サブマシンガン&マシンピストルの知識・テクニック

●距離別の射撃方法を身に付ける

側面や背後から撃つときは、エイムでしっかり照準を合わせて射撃するだけでいいが、どうしても敵と向き合って銃撃戦をしなければならない場面も出てくる。それが近距離だった場合は、腰だめ射撃をしながら敵の周囲を回る方法が有効。敵の照準を振り切れることがあり、撃ち勝てるケースが増える。中距離では、エイム中の移動速度の速さを利用して、ジグザグに移動しながらエイムによる射撃を行うといい。敵は左右に移動する標的に照準を合わせ続けなければならず、敵が一定の行動をとるならこちらは照準を合わせやすい状況になる。



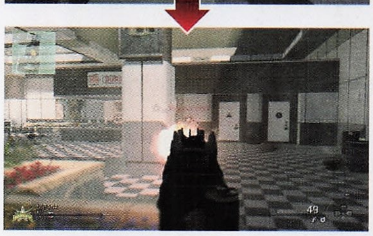
◀エイム中の移動は、左右に半歩ぶん移動するだけでも効果がある。左右どちらかに移動し続けるのも有効なので、状況で使い分けよう。

●障害物を利用して銃撃戦を有利にする

敵を倒せる弾数がアサルトライフルよりも多いサブマシンガンは、敵に先に発見されてしまうと、大抵は撃ち負ける。その状況におちいってしまったら、障害物を利用する射撃方法がオススメ。いったん障害物に隠れると敵は射撃をやめて様子を見ることが多いので、射撃が止まるのを見越してすぐに飛び出せば先手をとれることがある。障害物に隠れながら敵の位置を覚えておき、飛び出したあとすぐにその位置に照準を合わせて撃とう。



◀敵が銃口をこちらに向けていたら、先に発見されている証拠なのですぐに隠れる。



◀伏せて隠れたら、すぐに立ち上がって飛び出す。敵が移動する前に仕掛けよう。

●マシンピストルのカスタマイズ

マシンピストルを装備すると、サブマシンガンの射撃方法や立ち回り方をサブウエポンで行える。ただし、サイレンサーは弾の最大ダメージを保てる距離が極端に短くなってしまうので、あまり相性がよくない。マシンピストルをカスタマイズするときは、下を参考にしよう。

●PP2000

アタッチメントは、レッドドットサイトや拡張マガジンがオススメで、デュアルにしないほうが扱いやすい。近距離ではアサルトライフル並に射撃が強く、ストッピングパワーを付けるとさらに強化される。

●G18

アタッチメントをデュアルにすると、近距離で他を圧倒するほどの弾幕を張れる。ストッピングパワーと照準安定を組み合わせてさらに扱いやすくしたい。

●M93 Raffica

デュアルにすると3点バーストの欠点をある程度補える。さらにストッピングパワーと照準安定を組み合わせると、一撃で倒せるショットガン並に強い武器になる。

●TMP

連射時の銃身のぶれが小さい点を生かすため、デュアルにはしないほうがいい。定番の早業（プロ）やストッピングパワーで強化しよう。特出した性能は持っていないが、エイムの射撃においては、最も扱いやすい。

無尽蔵の弾で戦場を制圧する機銃 LIGHT MACHINE GUNS

軽機関銃

軽機関銃は、距離による弾のダメージ減少がなく、すべての距離で銃撃戦が円滑に行える。弾を貫通させる壁抜きもしやすいため、銃撃を嫌がって壁に隠れた敵や遠距離で隠れている狙撃手に対抗できるのも魅力だ。また、装填数がかなり多く、長期戦も可能な性能を持っている。その反面、移動速度やエイムへの移行は遅い。待機場所を見つけてじっくりと立ち回るスタイルが基本だ。

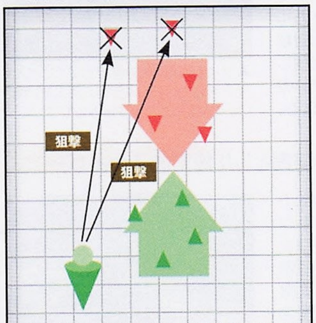
■軽機関銃の特徴

- 距離による弾のダメージ減少がない
- サイレンサーを装着すると弾のダメージが減少する
- 装填数が多く、壁抜きがしやすい
- 移動速度やエイム移行速度、リロードなど、あらゆる動作が遅い
- 連射時の銃身のぶれが激しい

基本戦術

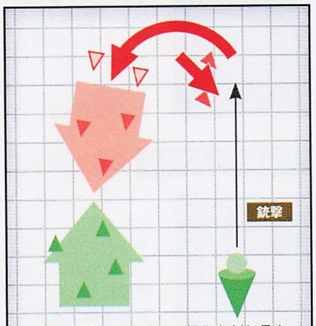
通常の銃撃戦を行うなかで、軽機関銃ならではの2つの立ち回りを戦術にとり入れていく。1つは、味方と前線に出て離れた位置から攻撃してくる敵を倒すこと。グレネードランチャーやRPG-7などの爆発物を撃ってくる敵やスナイパーなどが狙い目だ。敵に見つかりにくい場所に移動し、姿を確認したら敵が隠れている壁越しに撃ち抜いていこう。もう1つの立ち回りは、敵の進攻ルートを抑えること。こちらは離れた位置に待機して、細い通路や曲がり角、出入口などに向かって連射し、銃撃による弾幕で敵の侵入を未然に防ぐのが目的となる。

■味方との銃撃戦を利用した立ち回り



▲味方と一緒に行動し、離れた位置にいる敵を狙う。敵が攻撃してくる瞬間を見逃さず、隠れている場所を確認しよう。

■敵の進攻ルートを利用した立ち回り



▲弾幕を張って通路への侵入を封じると、その間は敵の進攻ルートを限定でき、前線にいる味方が立ち回りやすくなる。

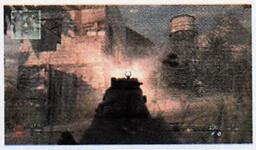
カスタマイズ

軽機関銃のカスタマイズは、命中率の向上が最優先事項。L86LSW、RPD、M240の3つは、グリップがほぼ必須となる。ほかの2つもACOGやサーマルスコープを装着した場合は、連射時の銃身のぶれが激しくなるのでグリップは付けておいたほうがいい。また、壁抜きしてもダメージが減少しにくくなるFMJ、遠距離にいる敵を探しやすい心音センサーなども候補にあがる。PERKに関しては、エイムへの移行速度を速くする早業（プロ）、アタッチメントを2つ装着できる装飾銃、弾のダメージを上げるストッピングパワーなどが有効。弾幕を張ることに特化するなら、ワンマンアーミー（プロ）を組み合わせるのもありだ。

カスタマイズ例① 安定した戦力になるRPDを使用



迎撃をメインにした立ち回りに最適なクラス。RPDにグリップを装着して射撃時のぶれを小さくし、早業（プロ）でエイム移行速度の遅さを補って全体的に扱いやすくしている。小回りが効きにくい近距離戦に関しては、デュアルにしたRangerでフォロー。



▲敵が障害物に隠れてもお構いなしに撃ちまくる。装填数の多さにものをいわせて倒すまで撃ち続けよう。

カスタマイズ例② 壁抜きと遠距離の銃撃がメイン



AUG HBARはグリップが必要なく、自由なカスタマイズが可能。装飾銃でFMJと心音センサーを付け、立てこもる敵や遠距離から狙撃してくる敵に対応しやすくしている。サブウエポンは、建物内で待ち伏せている敵に有効なAT4-HSやRPG-7を選択。



▲心音センサーで建物内の敵を探し、外側から壁抜きをして倒す。爆発物を入口に撃ち込んでもいい。

カスタマイズ例③ 弾幕を張ることに特化したクラス



連射速度が速いM240にワンマンアーミー（プロ）を組み合わせ、ほぼ無尽蔵に弾が撃てるようにしている。さらに弾幕が生きるように、グリップとストッピングパワーを選択。また、背後から安易に近づかれないように、装備はクレイモアを選んでいる。



▲リロードするよりもクラスを変更して弾を補充したほうが早い。100発撃ったらクラスを変えよう。

軽機関銃の知識・テクニック

●軽機関銃で立ち回るコツ

軽機関銃はダッシュで移動すると、敵と遭遇したときにエイムへの移行の遅さで撃ち負けることが多いため、歩きが基本となる。移動の遅さで障害物に隠れにくいので、周囲の確認はほかの武器以上に行っておくこと。ダッシュを使うのは、周囲の確認が終わり、敵がいないときに素早く次の待機場所（敵の弾を遮断できる場所）に向かうときぐらいだ。また、腰だめ射撃は弾が大きくばらけてあまり期待できないので、敵が出現する可能性がある場所では、あらかじめエイムの状態にしておこう。



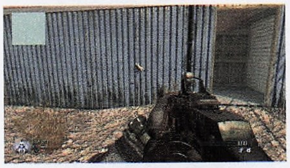
◀エイムの状態で待っておくことで、エイムに移行するときの遅さをカバーできる。敵が出てきたら先に撃てるため、まず撃ち負けない。

●壁抜きができる障害物を覚える

基本的に薄い壁はどれも壁抜きを狙うことができ、一定以上の厚さになると、障害物ごとに壁抜きが可能かどうかが決まっている。Terminalを例にすると、空港内の南側にあるショップの壁は壁抜きが狙える厚さ、空港内の中央にある本屋の壁は壁抜きができない厚さとなる。ただし、中央の通路にあるトイレの入口に挟まれた壁や、本屋のカウンターなどは、かなり厚いが壁抜きができる。また、特定のルールで設置されている爆破対象物は、横からのみ壁抜きが可能。さまざまなものを撃ってみて、壁抜きできる障害物をなるべく覚えておこう。なお、壁抜きをしたときの弾のダメージは、壁が厚いほどダメージが減少していく。壁抜きで敵を確実に仕留めたいならアタッチメントでFMJを付けておくといい。



◀分厚い壁でも、斜めから角を通すように薄い部分を撃つと、壁抜きができる。敵が壁の裏に隠れてもあきらめずに撃ち続ければ倒せる。



◀敵の体の一部が壁から飛び出していたら、壁抜きをする絶好のチャンス。壁が薄い証拠なので、敵の体の位置に向かって銃撃しよう。

●進攻ルートを抑えるときのポイント

敵の進攻ルートを抑える際は、どのルートを抑えるかが最も重要になる。効果的なのは、いくつかある進攻ルートのうち、一番端にあるルートを抑えること。敵が各地に散らばってしまうと敵の居場所を把握しきれないので、端のルートを抑えて1人も通さず、敵の進攻ルートを分散させないようにするのがポイントだ。



◀細長い通路は、弾幕を張るのに最適な場所。マップごとにチェックしておこう。

●UAVとカウンターUAVを撃ち落とす

UAVとカウンターUAVは、射撃でも比較的楽に撃墜できる。基本的にどの武器でもできるが、軽機関銃だと撃ち落としやすいので、敵の要請のアナウンスが流れたら上空を探して狙ってみよう。ただし、自分の居場所を敵に察知されやすいので、周りの安全を確認すること。

遠距離から一撃で仕留める狙撃銃　SNIPER RIFLE

スナイパーライフル

スナイパーライフルは、遠距離からの狙撃に特化した武器。倍率スコープが標準装備となっており、敵の腰のあたりから上の部位に弾が当たると、ダメージが上昇する。ほかの武器より弾のダメージが高く、ワンショットキルを狙いやすいのが特徴だ。ただし、倍率スコープの影響で近距離にいる敵を狙いにくいことと、腰だめのクロスヘアが広いことから、近距離戦をこなすのは難しい。

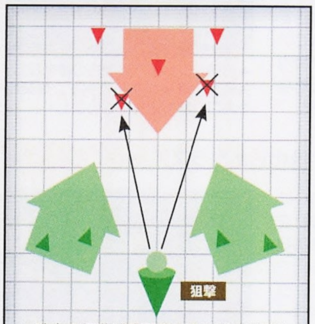
■スナイパーライフルの特徴

- 倍率スコープが標準装備で、エイムに移行する時間が長い
- 弾のダメージが高く、距離によるダメージ減少はない
- 弾が当たった部位（頭、胸&肩、腹&腰、手足）でダメージが変化
- 近距離での銃撃戦が苦手

基本戦術

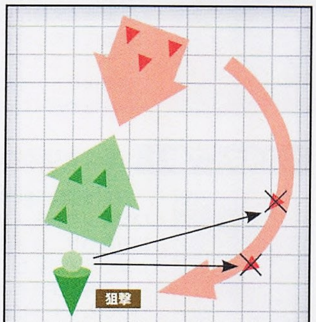
スナイパーライフルの基本的な立ち回りは、大きく分けて2種類ある。1つは、味方の後方から敵を狙撃して足並みを崩し、人数面で有利にする立ち回り。味方が分散して攻め込むときに有効で、敵を一撃で倒せなくても味方がフォローできるので仕留めやすい。もう1つは、味方の背後に回り込もうとする敵を迎撃して安全を確保すること。こちらは味方がまとまって行動しているときに有効な立ち回りだ。味方は正面の敵だけに集中できるのが利点だが、敵の迎撃に失敗すると、味方を危険にさらしてしまうので、ある程度の腕が必要になってくる。

■敵チームの足並みを崩す立ち回り



▲味方の行動が確認できる後方の位置から、向かってくる敵を狙撃する。味方の存在を確認した敵が比較的狙いやすい。

■敵チームの進攻ルートを抑える立ち回り



▲味方がいる位置から敵に回り込まれるルートを絞り込み、その場所を見張っておく。狙撃しやすい位置に待機しよう。

カスタマイズ

スナイパーライフルのカスタマイズは、エイム移行速度の遅さをカバーするかどうか、ワンショットキルをしやすくするかどうか、という2点が大きなポイントとなる。前者は単純に早業（プロ）を付ければ解決する。腰だめの状態で敵を発見するスタイルなら必須となるだろう。ただし、スコープを覗きながら敵を発見するスタイルなら、別のPERKでもいい。一方の後者は、武器の種類、サイレンサー、ストッピングパワーの3つの兼ね合いでカスタマイズが決まる。ワンショットキルを狙う場合、胸&肩に当てて1発で仕留めることが及第点となるので、P.062の「弾のダメージ」を参考にして組み合わせを見出そう。

カスタマイズ例① InterventionとBarrett.50calの定番カスタマイズ



早業（プロ）でエイム移行速度を上げ、ストッピングパワーを付けて頭から腹&腰までワンショットキルが狙えるようにしている。苦手な近距離戦は、ショットガンでフォロー。スナイパーライフルによる腰だめ射撃も機能するように照準安定を付けている。



▲最もワンショットキルが狙いやすいカスタマイズ。慣れるまでは、このクラスで狙撃感覚を覚えよう。

カスタマイズ例② 隠密行動とワンショットキルのしやすさを両立



WA2000にサイレンサーとストッピングパワーを組み合わせたもので、頭か胸&肩を狙えば一撃で倒せる。コマンドーを付けたタクティカルナイフとの相性もよく、射撃とナイフのどちらで敵を倒してもミニマップに映らないので、隠密行動がしやすくなる。

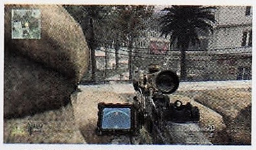


▲サイレンサーを装着してワンショットキルを狙うならWA2000がいい。2発目のフォローもしやすい。

カスタマイズ例③ 2発で倒すことを前提とした隠密的スナイパー



M21 EBRは、ワンショットキルが狙いにくい。サイレンサー、冷血（プロ）、ブロニンジャのカスタマイズで隠密行動に特化し、2発当てて敵を倒すのがオススメ。敵を発見しやすくするため、PERK1には装飾銃を付けて心音センサーを装着している。

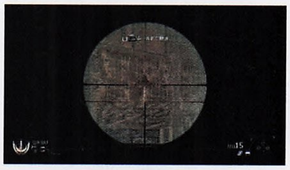


▲2発当てて倒すなら、精密射撃を連発できるM21 EBRが優秀。狙撃ポイントで待つスタイルと合う。

スナイパーライフルの知識・テクニック

●照準を上半身に向けて狙撃しやすくする

スナイパーライフルは、弾が当たった部位が頭に近いほどダメージが高くなる特性から、敵の上半身（頭と胸&肩）を狙うのが基本となる。そのため、腰だめ状態のときは、通常の武器なら照準を敵の腰のあたり（同じ高さならやや下向き）に向けるのが基本だが、スナイパーライフルは照準を最初から敵の上半身（同じ高さならほぼ水平）に向けておくといい。敵発見時に照準の左右を調整するだけで上半身に狙いを定められるので、そのぶんスコープを覗いてから狙撃するまでが早くなる。



◀ワンショットキルを狙うために、照準は胸の中心あたりを狙える高さに合わせておく。敵との高低差があっても、この基本は守っておこう。

●腰だめで照準を合わせてからエイムへ

スナイパーライフルは、スコープを覗いたときに視界が狭くなるため、しっかり照準を合わせないと敵を見失ってしまう。普段から腰だめで照準をある程度合わせてからスコープを覗くようにし、エイムに移行したときに敵が見えている状態にしよう。移動している敵に対しては、腰だめの照準を移動先に向けながらスコープを覗くようにすると、敵をとらえやすくなる。



◀スコープを覗いてから合わせるのではなく、腰だめで敵をとらえながらエイムへ。

●スコープを覗いたまま狙いを定める

スコープを覗いたまま敵を狙う場合は、照準を微調整しながら揺れが敵に重なるまで待ち、照準が敵の上半身と重なった瞬間に射撃する。その際、息止めを活用して揺れを抑えれば素早く撃てる。ただし、息止めを限界まで続けると、呼吸を乱して通常よりも大きく揺れてしまうので注意。照準安定（プロ）で息止めの時間を伸ばすか、照準を合わせるときの短い時間だけにとどめよう。なお、この射撃方法は、スナイパーライフルに慣れるまでの狙い方。扱いに慣れてきたら、次に解説している射撃方法にシフトして素早く撃つことを覚えよう。

●エイムに移行したら微調整して射撃

スコープを覗いたあと、照準を素早く敵の上半身に合わせ、照準が合っているかどうかを確認せずに射撃する。射撃後は、弾が当たっていなくてもすぐに腰だめの状態に戻す。この射撃方法のポイントは2つあり、1つは、スコープを覗いてから射撃するまでの時間を0.5秒程度にとどめれば、エイムの揺れで照準が大きくずれる前に射撃できる。もう1つは、すぐに腰だめに戻せば、周囲の状況が確認できない時間を減らすことができる。スナイパーライフルの扱いに慣れてくると、この射撃方法が基本テクニックとなる。素早く射撃することにより、中距離戦でもほかの武器と張り合えるようになるだろう。

●決め撃ちする近距離用の射撃方法

スナイパーライフルの苦手な近距離で、ほかの武器と五分以上に撃ち合うための射撃方法。エイム中に射撃すると、弾がまっすぐに飛ぶことを利用したテクニックで、その方法は立ち止まってエイムに移行した（スコープの照準に切り替わる）瞬間に射撃するだけ。腰だめの照準を敵の上半身に合わせなければならないため、実践するにはかなりの修練が必要だ。この方法では、部位を狙い分けるほどの精密射撃が難しいので、InterventionかBarrett.50calにストッピングパワーを付け、ワンショットキルができる部位をなるべく広げたほうがいい。

さまざまな攻撃から身を守る防弾シールド RIOT SHIELD

ライオットシールド

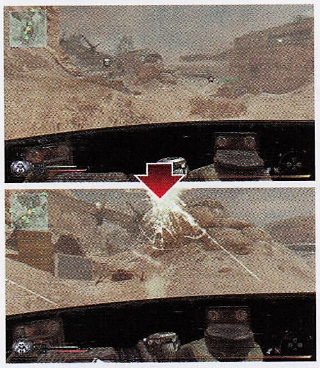
ライオットシールドは、自分の身を守るためのものであり、盾で受け止めれば銃弾や爆発物、ナイフなどを防ぐことができる。銃弾を防ぐと盾に弾痕が付いて視界が悪くなり、爆発物に関しては、完全に防ぐのは難しいが、ダメージを大幅に軽減できる。一方の攻撃方法は、盾を前方に突き出す格闘攻撃のみ。射程はかなり短く、体力が減少していない敵に対しては2回当てないと倒せない。

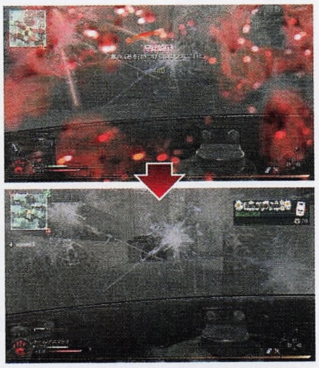
■ライオットシールドの特徴

- 盾で受け止めることで、フラッシュ、スモーク、空爆、セムテックスの貼り付け以外の攻撃をほぼ無効化できる
- 銃弾を防ぐと盾に弾痕が残る
- 爆発物のダメージを大幅に軽減する
- 攻撃方法は専用の格闘攻撃のみ
- 移動が遅く、伏せができない

基本戦術

チーム戦におけるライオットシールドは、主に敵の注意を引くためのおとり役を担当する。味方の前線に立って徐々に進攻し、敵が反応して攻撃してくれれば、ほかの味方は敵の位置を判別しやすくなる。自分が攻撃を防いでいる間に、付近の味方が敵を倒しやすくなるわけだ。また、進攻するときはしゃがみ歩きで移動し、攻撃を防いでいる間は敵を正面にとらえてしゃがんだまま動かないでおくこと。こうすれば、全身が隠れやすいため、やられる可能性が低くなる。なお、先に敵を発見したときは、フラッシュやスタンを投げてから攻めよう。


▲味方の前で周囲を警戒しながらしゃがみ歩きで進攻。敵が攻撃してきたら、すぐにその敵を正面にとらえてしゃがんだまま待機する。


▲別々の方向から複数の敵に攻撃されるようなら、ひとまず後退して身の安全を確保する。ミニマップに敵の位置を映すだけでも手柄だ。

カスタマイズ

ライオットシールドを装備した場合、射撃やアタッチメントなどの性能を強化するPERKは必要ないため、サブウエポンを重視した立ち回りを実行しない限り、PERKの組み合わせはほぼ限定される。PERKは、攻撃手段となる格闘攻撃やサブウエポンを強化するもの、装備のいずれかを充実させるもの、そして移動の遅さをカバーするもの、このいずれかを選択するのが基本方針になる。また、サブウエポンは武器の切り替えが早いハンドガンとの相性がよく、特殊グレネードは、動作の隙が小さくて敵の動きを制限できるスタンが最も活躍しやすい。これらすべてを踏まえ、以下のクラスも参考にしながらカスタマイズしよう。

カスタマイズ例① スタンを起点にした攻めの快適性を向上



スタンで動きを鈍らせてから投げナイフで仕留める連係を重視したクラス。スカベンジャーでスタンを補充し、コマンドーで格闘攻撃を強化。これで投げナイフがはずれてしまってもフォローできる。PERK2は自由だが、立ち回りやすくするために冷血を選択。


▲スタンを惜しまずに使える点が魅力。スタンで敵の動きを鈍らせてから投げナイフを命中させよう。

カスタマイズ例② 最大の欠点ともいえる機動性をカバーする



マラソンとライトウェイトの組み合わせで、欠点となる移動速度の遅さを改善。やられたあとに前線へ復帰するのが早くなり、逃げる敵にも追いつきやすくなる。移動はダッシュが中心になるため、少しでも足音を消すようにプロニンジャをセットする。


▲装備がC4なら、使用したあとも武器の切り替えを駆使して立て続けに格闘攻撃を出せるようになる。

カスタマイズ例③ クレイモアを駆使した防衛スタイル仕様



ワンマンアーミーでクレイモアを2個設置する防衛向きのクラス。連続キルが狙いやすく、ハードラインでキルストリーク報酬を獲得しやすくしている。同じクラスを2つ作成しておき、ワンマンアーミーでクラス変更すれば、弾痕がない盾にかえられる。


▲クレイモアで侵入を阻止したら、すぐにワンマンアーミーで補充。設置場所は適宜変えていこう。

ライオットシールドの知識・テクニック

●各動作中にさらけ出す部位を覚える

ライオットシールドを構える動作の基本はしゃがみ状態で、これ以外の動作中は前方から見て露出している部分が多くなる。特にダッシュ時や障害物の乗り越え時は前方ががら空きになるので、敵がいそうな場所ではできる限り控えること。また、しゃがみ状態でも横方向に移動すると腰がはみ出てしまうので、近距離で敵に回り込まれそうなときは、その場で向きを変えるか、敵をとらえながら後退するといい。盾の角度も重要で、真正面に向けて移動するとわずかに足が出てしまうため、少し下に向けておいたほうが安全だ。なお、サブウエポンに切り替えると背中を防護できるが、過度の期待は禁物。

●敵を倒すときは状況別に攻撃手段を変える

1対1の状況で敵がこちらに気づいている場合は、決して自分から先に手を出さないこと。こちらから近づくと敵は側面へ回り込みやすくなり、真横からの射撃やナイフであっさりやられてしまう。最初は敵を正面にとらえて攻撃を防ぐことに専念し、リロードしたり、近寄ってナイフで攻撃したりして隙を見せたら攻撃に転じよう。近～中距離で敵がリロードしたとき、もしくはこちらの存在に気づいていないときは、スタンを投げて敵の動きを鈍らせる。近づくことが容易になるうえ、サブウエポンや投げナイフなどで仕留めやすくなる。また、至近距離で敵のナイフを防いだ場合は、格闘攻撃で反撃する。その際、格闘攻撃を当てたら、装備ボタン→武器切り替えボタンの順に素早く入力することで、格闘攻撃の戻り動作を中断できる（フラグやブラストシールド選択時は不可）。そのあとに再度格闘攻撃を出せば、わずか2秒ほどで2回殴れるため敵を素早く倒せる。装備ボタンを押したまま、武器切り替えボタンを押すとやりやすい。なお、装備にC4を選択している場合に限り、消費したあともこの方法が使えるのでオススメだ。


◀側面に回り込むことができないほど狭い通路であれば、こちら側にかなり分がある。積極的に近づいていき、格闘攻撃で攻めていこう。

●セムテックス貼り付けからの回避方法

セムテックスが盾に貼り付いたときの回避方法は、ブラストシールドの装備以外に2つある。1つは、武器を拾うやり方。付近にある武器を拾えばその場にセムテックスが落ちるので、起爆する前に離れれば回避できる。もう1つは、盾を壁にめり込ませる方法。壁に向いて密着することで、うまくいけばノーダメージですむ。

●落ちているライオットシールドを活用する

落ちているライオットシールドを拾った場合、移動速度は自分のクラスのメインウエポンから変化しない。そのため、サブマシンガンの機動性を備えたライオットシールドといったことが可能になる。また、構えてなくても背面をある程度防護できるので、拾ってから武器に切り替えて背後を守りつつ射撃主体で戦ってもいい。

●ライオットシールドへの対策

ライオットシールドを持った敵と出会ったら、付近にほかの敵がいる可能性があるため、基本的には無視して逃げたほうが無難だ。下手に射撃して戦闘が長引いてしまうと、別の敵に狙われやすくなるので、敵のほうに向いたまま、足元を射撃したりスタンを投げたりしながら後退し、曲がり角や建物内などに逃げ込もう。また、周囲に味方がいるようなら、そこに逃げるのも手だ。


◀至近距離で遭遇した場合は、すれ違いざまに射撃やナイフで攻撃するのが有効。狭い場所なら、セムテックスの貼り付けを狙ってみよう。

一撃必殺の散弾銃

SHOTGUNS

ショットガン

ショットガンは射程が短く、一度に複数の弾を発射する近距離戦に特化した武器。1発あたりの弾のダメージはショットガンごとに異なるが、どれも複数の弾がまとめて当たりやすく、射程内にいればほぼ一撃で敵を倒すことができる。また、腰だめ状態のクロスヘアが比較的狭く、移動中でも範囲が変わらないのが特徴。エイムで撃つと、腰だめ撃ちよりも多少弾がばらけてしまう傾向がある。

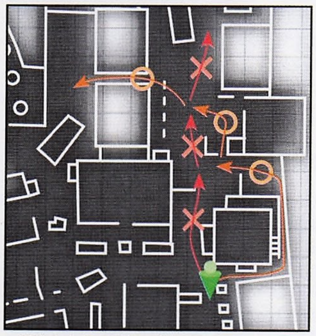
■ショットガンの特徴

- 一度に複数の弾を発射する（StrikerとRangerは6発、ほかは8発）
- 弾のダメージは武器によってさまざま
- 射程内なら一撃で敵を倒しやすい
- 腰だめ状態のクロスヘアは常に一定
- 射程が短く、中～遠距離戦は不向き
- 全体的にリロードが長い

基本戦術

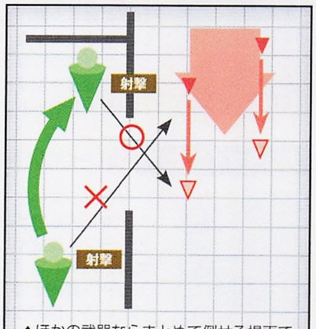
ショットガンは、複数の敵を続けて相手にするのは苦手であり、中距離以上離れていると、弾が届かずに防戦一方になる。そこで、近距離戦に持ち込むことができる建物内や狭い路地などを中心に立ち回り、中～遠距離戦を避けるのが立ち回る際の1つのポイントになる。また、ショットガンは、近距離の1対1で無類の強さを発揮するのがウリ。基本的に複数の敵がいる場所には飛び込まず、1人を倒したらいったん隠れて迎撃態勢をとる、敵が来ないようなら再び倒しにいく、といったように、敵と1人ずつ戦えるようにしていくことが大事だ。

■ショットガンの立ち回り



▲建物内とその周辺で敵を探す。一撃で倒せない距離では、無理にショットガンを使わずにメインウエポンを使おう。

■2人以上を相手にするときの立ち回り



▲ほかの武器ならまとめて倒せる場面でも、ショットガンはいったん隠れて1人ずつ倒せるタイミングで仕掛ける。

カスタマイズ

ショットガンを補助として扱う場合は、PERKをあまり必要としないRangerやModel1887のデュアル、M1014などを装備するか、メインウエポンや立ち回りを軸に選んだPERKに合うショットガンを装備するのがオススメ。その際、射程が極端に短くなるサイレンサーは付けないほうがいい。ショットガンをメインにして立ち回るなら、メインウエポンは移動速度が速いサブマシンガンかスナイパーライフルのどちらかを選び、ショットガンに合わせて武器の性能を最大限に引き出せるPERKを選ぼう。なお、武器ごとに合うPERKは下段の「武器によってカスタマイズを変える」で詳しく解説しているので参考にしよう。

カスタマイズ例① 至近距離戦を強化して全距離に対応



3点バーストのFAMASやM16A4は、初弾をはずすと隙が大きいため、至近距離戦は苦手。ショットガンを装備して建物内や狭い通路での戦闘をこなせるようにすれば、行動できる範囲が広がる。ショットガンは、至近距離戦に強いRangerのデュアルを選択。



▲武器の切り替えが遅めなので、場所ごとに使う武器を決めておこう。とっさのときは切り替えずに対応。

カスタマイズ例② スナイパーライフルの補助として選択



メインウエポンがスナイパーライフルだと、ストッピングパワーと照準安定をセットで選択することが多い。ショットガンの性能もこの2つで強化できるので組み合わせやすい。中距離戦をどれだけカバーできるかでどのショットガンにするか決めよう。

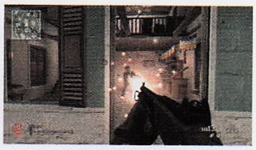


▲スナイパーライフルで近い間合いをカバーできるなら、射程が短いAA-12やRangerなどでもいい。

カスタマイズ例③ ショットガンに特化したクラス



マラソンとライトウェイトを組み合わせた突撃タイプのカスタマイズ。ライトウェイト（プロ）はダッシュ後に素早く射撃できるので、腰だめ射撃が基本となるショットガンと相性がいい。ショットガンは、射撃後に特殊な動作を挟まないものを選択しよう。

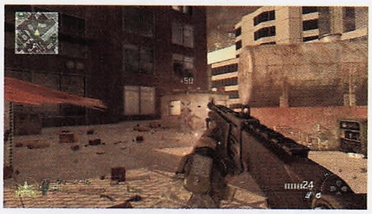


▲ダッシュ後に射撃ボタンを押したままにしておくと最速で射撃できる。腰だめで照準を合わせよう。

ショットガンの知識・テクニック

●ショットガンの射撃方法は腰だめ射撃

腰だめ状態の照準のクロスヘアが小さく、エイムをして撃っても弾がばらけてしまうため、基本的に腰だめ射撃をするといい。狙う部位は、ほかの武器と同じように敵の腰のあたりがベスト。クロスヘアがちょうど敵の体全体をとらえるので、弾をまとめて当てやすい。



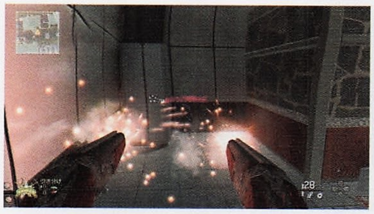
▲各武器の一撃で倒せる距離感をつかんでおこう。その距離内でのみ射撃すること。

●弾数の少なさとリロードの遅さをカバー

RangerとModel1887は、デュアルにすることで装填数の少なさや連射速度の遅さを補える。Rangerは射撃ボタンの同時押し、Model1887は交互に撃って様子を見ながら射撃すると立ち回りやすい。また、1発ずつ装填するショットガンは、射撃ボタンを押すとリロードを途中で止められる。リロード中に敵が現れたら活用しよう。

●ジャンプ撃ちで待ち構える敵を倒す

ショットガンは敵を倒すのが早く、迎撃態勢のまま一カ所でじっと待っている敵に対して有効な武器。特定の場所に敵がいるものと思って照準を合わせながら飛び込めば、敵を倒せる弾数の差で大抵は撃ち勝てる。その際、敵との距離がある程度近い場合、ジャンプで飛び込みながら撃つのも手。こちらの腰のあたりに合わせている敵の照準を一瞬外せることが多く、有利な状況になる。



▲1対1の状況なら積極的に突撃する。ジャンプ撃ちのタイミングを覚えておこう。

●武器によってカスタマイズを変える

ショットガンは、武器によってストッピングパワーと照準安定で強化される度合いが異なる。P.062に掲載している「一撃で敵を倒せる距離の目安」とあわせて参考にし、ショットガンの性能をフルに生かしていこう。

●SPAS-12

連射速度はかなり遅いが、射程の長さがずば抜けている。それを生かし、ストッピングパワーと照準安定を両方とも付けて一撃で倒せる距離を伸ばしたい。離れた位置で敵を倒せれば、連射速度の遅さをカバーできる。

●AA-12

ストッピングパワーと照準安定のどちらも付けたときに、一撃で倒せる距離がかなり伸びる。予備弾数の少なさをスカベンジャーでフォローするのもありだ。

●Striker

弾のダメージが低く、同時に撃ち出す弾が6発なので、照準安定を付けても射程の長さを生かせない。ストッピングパワーでダメージを底上げしたほうが安定する。

●Ranger

アタッチメントをデュアルにすれば、基本的にPERKを付ける必要はない。ただし、ストッピングパワーを付ければ、照準がずれても一撃で倒せることが多くなる。

●M1014

バランスがとれた性能で、基本的にPERKを付ける必要はないが、ストッピングパワーか照準安定のどちらかを付ければ一撃で倒せる距離を最大まで伸ばせる。

●Model1887

ストッピングパワーか照準安定のどちらかを付ければ一撃で倒せる距離がそこそこ伸びる。射程距離がやや短くなるが、デュアルにすればPERKはほぼ必要ない。

行動の素早さで他武器をフォローする ハンドガン HANDGUN

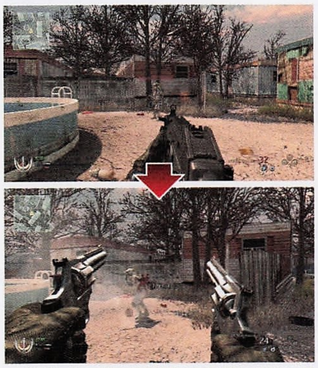
ハンドガンは、武器の切り替え、エイムへの移行、リロードとあらゆる行動が素早いのが特徴。装填数が全体的に少なく、タイプがすべてセミオートでやや扱いにくいが、メインウエポンの弾切れをとっさにフォローできるという点で優れている。また、近距離の弾のダメージは意外と高く、デュアルやタクティカルナイフなどのアタッチメントを装着しておけば、メインウエポンとも張り合える。

■ハンドガンの特徴

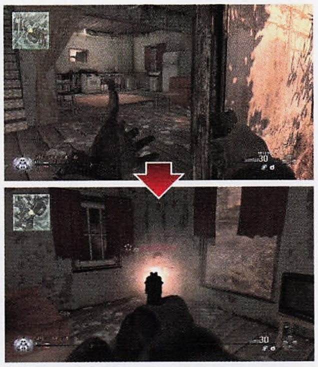
- 武器切り替えやエイムへの移行、リロード、エイム中の移動などが速い
- すべてセミオート
- 近距離では弾のダメージが高いが、ダメージが減少する距離が短い
- 全体的に装填数、予備弾数が少ない
- どのメインウエポンとも相性がいい

基本戦術

ハンドガンは特定の場面で切り替えて使うのが基本となる。最も活躍する場面は、近〜中距離で銃撃戦を行っている際にメインウエポンの弾が切れそうなとき。弾切れする前にハンドガンに切り替えれば、間隔をあまり空けずにすぐさまハンドガンで射撃できる。武器を切り替える途中から射撃ボタンを連打しておくのがポイントだ。ほかにもスナイパーライフルを装備している状態で、敵の接近を許してしまったときや建物内に入ったときなどにも役立つ。なお、エイム時でも腰だめ状態と変わらないほど移動が速いので、エイムを維持しながら敵を探そう。



▲メインウエポンの弾切れを見越してハンドガンに切り替える。切り替えている最中でも立ち止まらず、横に移動し続けておこう。



▲部屋が狭い建物内に入るときは、ハンドガンに切り替える。アタッチメントをタクティカルにしておけば、至近距離戦でかなり心強い。

カスタマイズ

ハンドガンは、メインウエポンをフォローするために装備することが多い。すぐに弾切れを起こしてしまう武器やスナイパーライフルとの相性が特によく、近距離戦を強化できる。性能面で考えると、弾のダメージの高さを重視するなら.44 Magnum、射撃の精度の高さを重視するならM9がオススメだ。どちらもストッピングパワーと組み合わせるのがベストで、.44 Magnumは2発で倒せる距離がかなり伸び、M9は近距離で3発当てる必要があったところを2発で倒せる。なお、近距離戦でハンドガンをメインに扱うなら、タクティカルナイフとコマンドー、もしくはデュアルと照準安定の組み合わせを考慮したい。

カスタマイズ例① 装填数が少ないメインウエポンをフォロー



SCAR-Hは高性能なアサルトライフルだが装填数の少なさがネック。弾切れを起こしやすいので、素早く切り替えられるハンドガンを選択して欠点をフォロー。また、弾のダメージが高い.44 Magnumを装備することで、ラストスタンドも強化される。

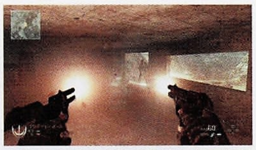


▲武器の切り替えがとにかく早いので、弾切れしそうなときはハンドガンに切り替えて仕留めよう。

カスタマイズ例② 苦手な近距離戦をハンドガンでしのぐ



メインウエポンをスナイパーライフルにした場合、ストッピングパワーと照準安定を組み合わせることが多い。これを有効に活用するため、M9のアタッチメントにデュアルを選択。デュアルは近距離用なので、スナイパーライフルで中距離以上をカバーしよう。



▲武器を切り替えて素早く弾幕を張れる。M9はハンドガンのなかでは装填数が多いので連射しやすい。

カスタマイズ例③ タクティカルナイフをメインに扱う



タクティカルナイフは通常のナイフよりも攻撃が速く、隙も小さい。そこで格闘攻撃の範囲を拡大するコマンドーと組み合わせ、さらに敵に近づきやすくするために移動速度が速いサブマシンガン、マラソン（プロ）、ライトウェイトを選択している。



▲タクティカルナイフに特化すると、至近距離戦ではかなりの強さを見せる。ほかの距離はUMP45で対応。

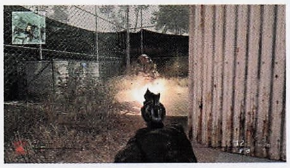
ハンドガンの知識・テクニック

●横に移動しながら銃撃する

ハンドガンの最大の利点は、エイム中の移動がとにかく速いこと。射撃する際はこの特性を利用して、敵を中心に円を描くように移動しながら撃つのが基本となる。この動きで射撃を行うと、敵の射撃をかわせる可能性が高くなり、きっちり弾を当てられれば撃ち勝てることが多くなる。また、中距離ぐらい離れているときは、左右交互に小刻みに移動しながら撃つのも効果的だ。



◀横に移動しながらエイムで照準を合わせ続ける。右に移動するときは照準を左に、左に移動するときは照準を右にゆっくり移動させる。



◀.44 Magnumは腰だめ状態のクロスヘアが小さい。ナイフがギリギリ届かない程度の近い距離ならば、腰だめ射撃をするのもありだ。

●ハンドガンにかえてキルストリークを使う

キルストリークを使うときの動作は、そのときに装備している武器によって速さが変わる。武器をしまうのが遅い武器ほど動作は遅くなるが、サブウエポンのハンドガンに切り替えてから使用すれば速くなる。スナイパーライフルを装備しているときに特に有効だ。



◀ハンドガンを装備して使うと、スイッチを押す動作やパソコンを開く動作が速い。大きな隙を見せず、敵が近づいてきても対応しやすい。

●素早くハンドガンに切り替えるテクニック

メインウエポンがフルオートの場合、弾を連射している最中にエイムと射撃のボタンを押したまま武器の切り替えをすると、スムーズにハンドガンに移行できる。セミオートの場合は、射撃と武器切り替えのボタンをずらして素早く押すと、射撃後すぐにハンドガンに切り替えられる。特に後者の方法は、スナイパーライフルを装備しているときに有効。近〜中距離で弾をはずしたときにすぐフォローできるので、毎回切り替えてもいい。

●ラストスタンドを活用するための知識

ラストスタンドは、敵に撃たれてやられても一定時間ハンドガンとナイフで反撃できる。ラストスタンドが発動すると、仰向けの状態になった瞬間からハンドガンを撃つことができ、前方約120度の範囲なら通常と変わらない速さで照準を動かせる。ラストスタンドが発動すると、敵の照準が一瞬はずれて自身の照準は合ったままという状況になることがよくあるため、敵よりも早く反応できれば倒せることがある。なお、ラストスタンド発動時は自動的にM9に切り替わるが、サブウエポンにハンドガンを装備していた場合に限り、アタッチメントの効果も含めて装備した武器を使用できる。デュアルにしておくと敵を倒しやすくなるので、プロをアンロックしたいときやチャレンジを達成したいときにオススメだ。



◀付近に敵がいないときは、射撃をしてミニマップに位置を映し、別の敵を誘い込もう。

爆発で周囲を一網打尽にするランチャー LAUNCHERS

ランチャー

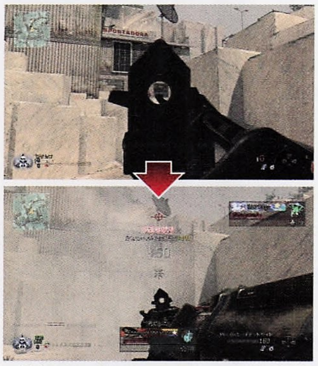
ランチャーは、着弾時に爆発をともなうロケット弾（Thumperのみグレネードランチャー）を発射する武器。撃ち出した弾と爆発したときの爆風に攻撃判定があり、直撃すると基本的に1発で敵を倒せる（爆風のダメージは着弾の中心から離れるにつれ低くなる）。また、ランチャーのなかには車両や地形をロックできるものがあり、ロックオンした状態で撃つと対象物に向かって弾が飛ぶ。

■ランチャーの特徴

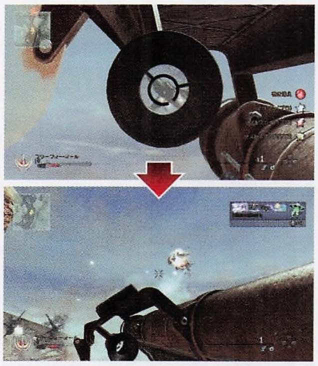
- 基本的に中〜遠距離戦用の武器
- 必ずエイムの状態で弾を発射する（腰だめ状態で撃つとエイムを経由する）
- 発射した弾は着弾すると爆発する
- 与えるダメージは、直撃は一定、爆風は中心からの距離で変化する
- ロックオンすると対象物を追尾する

基本戦術

ランチャーには、隠れている敵や固まっている敵を広範囲の爆風で倒す、敵の航空支援を撃墜する、という2つの役割がある。それらの役割を担う武器はある程度決まっており、対人はThumperとRPG-7、対航空支援はStinger、両対応はAT4-HSとJavelinとなる。対人の場合は、エイム移行速度の遅さをカバーするため、敵に狙われないぐらい離れた位置から、建物内、袋小路、狭い通路などに撃ち込んでいく。対航空支援の場合は、UAVや攻撃ヘリなどにロックオンして撃てばいい。隙が大きいので、安全な場所に移動してから撃とう。



▲対人では、敵の近くに着弾させるように撃つのが基本。地面や壁、天井など、敵のいる位置に応じてあらゆる障害物を利用しよう。



▲対航空支援では、上空を見上げて航空支援の位置を確認し、ロックオンして撃つ。ミニマップに表示されるアイコンを目安に探し出そう。

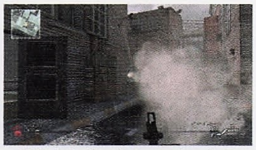
カスタマイズ

ランチャーのカスタマイズで効果があるPERKは、エイム移行速度とリロードの遅さを底上げする早業（プロ）、装填数と予備弾数の少なさを補えるスカベンジャー（プロ）、爆風のダメージを上げる危険察知、敵の航空支援の攻撃をほぼ無効化する冷血の4つである。対人でランチャーを使う場合は、中〜遠距離での運用がメインとなるため、メインウエポンは近距離戦をこなせるものにしておくといい。また、ランチャーの使用頻度が高いならスカベンジャーや危険察知が候補になる。対航空支援で使う場合は、基本的にStingerを選択するだけで十分だが、冷血を付けておけば、航空支援から狙われずに撃墜できる。

カスタマイズ例① 爆発物を軸に敵を攻撃するスタイル



弾を2発撃てるRPG-7にアサルトライフルのグレネードランチャーを合わせ、スカベンジャー（プロ）と危険察知を付けて爆発物による攻撃に特化したクラス。攻撃はグレネードランチャーである程度補えるため、装備にはクレイモアを選択している。



▲建物内などに集まって守りを固めている敵を崩すためのクラス。敵がいる場所にどんどん撃ち込もう。

カスタマイズ例② 対航空支援を想定した隠密行動用のクラス



Stingerと冷血を組み合わせて対航空支援を重視している。これを基準に、冷血を生かしてサイレンサーと相性がいいUMP45を装備し、さらに足音を小さくするブロニンジャを選択。敵が航空支援を呼ばなくても、隠密行動で十分に活躍できる。

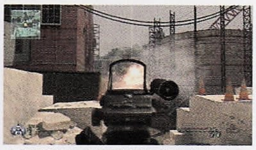


▲Stingerは対航空支援に特化した武器。冷血を付けているため、敵の航空支援に攻撃されることはない。

カスタマイズ例③ Javelinをフルに活用するためのカスタマイズ



特殊な性能を持つJavelinを最大限に生かすために、スカベンジャーと危険察知を付ける。さらにどの距離でも銃撃戦をこなせる軽機関銃を装備し、Javelinを狙う位置から射撃ができるようにしている。装備はフラグやセムテックスにするといい。

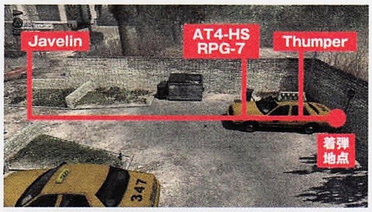


▲遠距離からの攻撃に特化したカスタマイズだが、近〜中距離でもある程度戦える組み合わせだ。

ランチャーの知識・テクニック

●爆発範囲の広さを把握して使いこなす

着弾時の爆風の範囲は武器によって違い、Thumper<AT4-HS＝RPG-7<Javelinの順に広くなる。一撃で倒せる範囲は、乗用車を基準にしてThumperが約3ぶんの1台、AT4-HSが約1台、Javelinが約3台となる（爆風の範囲はこの基準よりもさらに広がる）。この範囲を体感で覚え、敵が範囲内に入るように着弾させよう。



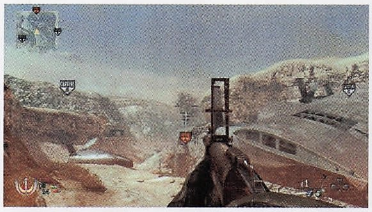
◀Javelinを壁に着弾させた場合は、駐車場の出入口までが一撃で倒せる範囲。

●ランチャーの砲身の大きさに注意

ランチャーを背中に背負っていると、敵からかなり目立ってしまう点に注意。伏せやしゃがみで隠れても、砲身の光り具合や頭の上から飛び出している砲身によって居場所がばれてしまうことが多い。隠密行動するときは、立っていても見つからない壁の死角などに隠れよう。

●障害物を越えて目標物を狙う

Thumperのグレネードランチャーは山なりに飛ぶため、障害物の上を越えて反対側にいる敵を倒すことができる。これは、目標物があるルールのときに特に有効な射撃方法となる。マップのあらゆる場所から目標物に向かって撃てるようになれば、かなりの戦力になる。



◀この角度で発射すれば、障害物の向こう側にあるA地点を攻撃することができる。

●Javelinを使いこなして味方を援護

Javelinは、あらゆる車両や地形をロックでき、ロックオンした位置に上空からミサイルを落とす武器。ほぼ真上から落とすので障害物を越えやすく、屋上の狙撃ポイント、敵が頻繁に通過する場所、目標物付近など、特定の場所をピンポイントで狙いたいときに役立つ。また、敵と味方が銃撃戦を行っている場所に落としても効果は大きい。ロックできる条件は、ロックしたい場所が見えていることと、その場所が近すぎないこと。かなり離れた位置から狙えば、発射時に敵に銃撃されにくく、ミサイルを落とす場所も敵に察知されにくい。マップやルールごとにロックする位置とミサイルを落とす位置をいくつか決めておき、状況に応じて狙い分けよう。



◀この位置から北東の広場の中心に落とせば、B地点付近にいる敵を一掃できる。

●航空支援を撃墜するための知識

航空支援は基本的にランチャーの弾1発で撃墜できるが、ペイブロウとヘリガンナーは1回、AC-130は2回までフレアを使用（弾を無効化）するため、これらを撃墜するときは2〜3発撃つ必要がある。なお、AT4-HSをロックオンしないで当てると、フレアを無視して1発で撃墜可能。また、StingerかJavelinで撃墜すると、爆発のダメージで近くにいる別の航空支援も撃墜できる。

武器に付属させて立ち回りやすさを向上 ATTACHMENT

アタッチメント

アタッチメントとは武器の付属品で、主に武器の性能や命中精度、索敵能力などを向上させる効果がある。基本的にメインウエポンとサブウエポン（ライオットシールドとランチャーは除く）に1つずつ付けることができ、武器タイプでアンロックされるアタッチメントの種類は異なる。また、その武器で敵を倒し続けていれば大半はアンロック可能だが、特定のアタッチメントを付けて、その効果を活用しつつ敵を倒さなければならないものも一部ある。



▲アタッチメントを選ぶときは、その武器の長所を伸ばす、もしくは短所を補うといい。個々の性能に応じてうまく使い分けていこう。

FMJ



武器タイプ	ア サ 軽 ス マ シ ハ
効果	壁や障害物に対する射撃の貫通力が高まる

壁や障害物に隠れた敵の位置を予測して撃つ

射撃時の音や銃口から出る光が強調されるため、居場所がばれやすくなるが、壁や障害物に弾を貫通させた際にダメージが減少しにくくなる。敵が隠れていそうな場所、もしくは障害物の裏に逃げ込んだときなどに敵の動きを予測して射撃し、弾を貫通させて倒そう。

ショットガン



武器タイプ	ア
効果	正面の広範囲へ6発同時に散弾を放つ

弱点となる近距離戦に備えておく

サブウエポンのショットガンと比べるとダメージや発射弾数は劣るが、射程はこちらのほうが長い。全般的にそこまでの効果は望めないので、使うとしても近距離だけにしておこう。FAMAS、FAL、M16A4に付けて、弱点となる近距離戦をカバーするといい。

グレネードランチャー



武器タイプ	ア
効果	着弾時に爆発する小型ロケット弾を放つ

固まって進攻する敵を即座に迎撃する

武器の切り替えや発射速度が速く、敵を発見してからすぐに撃てるのが強み。ドミネーションやヘッドクォーターなどの特定の場所に敵が固まりやすいルールでは特に役立つ。軌道の感覚をつかみ、狙った位置に着弾させられるようにしておくことが重要だ。

デュアル



武器タイプ	サ マ シ ハ
効果	同武器を両手に持って射撃できる

近距離戦がメインのマップで真価を発揮

予備弾数が2丁ぶんになり、近距離での火力が上がる。ただし、腰だめ射撃しかできないため、弾がばらけやすくなる。なお、片方の武器だけで射撃した場合、装填数がゼロになると自動的にリロードするが、その隙をもう片方の武器でカバーできる。

ラピッドファイア



武器タイプ	サ
効果	射撃時に弾の連射速度を上げる

弾幕を増やして移動中の敵を仕留めやすくする

連射速度が上昇するアタッチメント。ダメージが小さい武器でも弾数で勝負でき、移動中の敵にも命中しやすくなる。弾の消費が激しくなるので、サブウエポンやPERKは弾切れをフォローできるものを選ぶといい。なお、連射速度の上昇率は武器によって異なる。

ホロサイト



武器タイプ	ア サ 軽 マ シ
効果	中央に赤い丸が記された専用のサイトが付く

アイアンサイトが見づらい武器にオススメ

サイトの形状はレッドドットサイトと似ているが、こちらはレンズが厚く、中心の赤点が半透明で大きくなっている。赤点に敵が重なってもそれなりに視認でき、敵をとらえやすいのが利点。ドットのサイズが大きいことから近～中距離戦に向いている。

グリップ

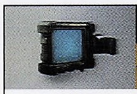


武器タイプ	軽 シ
効果	射撃時の反動を抑え、命中精度を上げる

ぶれを抑制して中～遠距離の射撃精度をアップ

射撃時の反動を抑えることができる。近距離での腰だめ射撃が基本となるショットガンよりも、中～遠距離での精密射撃が求められる軽機関銃のほうが高い効果を得られる。反動が大きいL86 LSW、RPD、M240の3つは、特に効果が期待できるのでオススメだ。

心音センサー



武器タイプ	ア 軽 ス
効果	前方の一定範囲内にいる敵味方を感知する

センサーを頼りに敵の意表を突いて攻める

敵を感知するとセンサーに赤点が表示され、同時に音で警告してくれる。隠れている敵を探しやすくなるが、センサーは一定間隔でしか感知しないので頼りすぎは禁物。各種グレネードで先制したり、近づいてくる敵の背後に回り込んだりして有利な状況を作ろう。

レッドドットサイト



武器タイプ	ア サ 軽 マ シ
効果	中央に赤い点が記された専用のサイトが付く

弾道を導く赤い点を目安にして隠れた敵を狙い撃ち

レンズの中心に赤点が表示されたサイトを装着し、遠くにいる敵や物陰からわずかにはみ出た頭部などを正確に狙いやすくなる。照準時にズームされる距離が若干伸びる効果もあるため、中～遠距離戦向きのアサルトライフルや軽機関銃との相性がいいといえる。

サーマルスコープ



武器タイプ	ア サ 軽 ス
効果	熱暗視スコープにより、敵味方が白で表示される

茂みや日陰をものともしない索敵用スコープ

背景との区別がはっきりするので、茂みや日陰に隠れている敵を発見できる。照準がズームされて息止めによる精密射撃が可能になるため、スナイパーライフル以外の武器でも遠くの敵を狙いやすい。ただし、冷血をセットした敵に対しては逆に視認しづらくなる。

サイレンサー



武器タイプ	ア サ 軽 ス マ シ ハ
効果	射撃時に敵のミニマップに映らなくなる

消音効果を生かして隠れながら敵を始末する

射撃音を小さくし、敵のミニマップに位置が表示されなくなる。銃口から出る光が弱まる効果もあるため、隠密行動に最適。ただし、軽機関銃とスナイパーライフルは弾の威力が低下し、そのほかの武器は、弾の威力が減衰する距離が未装着時よりも短くなる。

タクティカルナイフ



武器タイプ	ハ
効果	ナイフによる攻撃の動作が速くなる

ナイフの動作を短くして近距離戦に特化

瞬時にナイフを繰り出せるようになるため、近距離で敵と遭遇したときに先手をとりやすくなる。また、ナイフを戻す動作も速くなるため、すぐに次の行動に移れるのも利点だ。複数いる敵の背後に回り込めば、気づかれる前に連続で敵を倒すこともできる。

ACOGスコープ



武器タイプ	ア サ 軽 ス
効果	ズームアップ距離と弾の有効射程が伸びる

単発撃ちを駆使して遠くの敵に精密射撃

照準が2倍以上にズームされるため、遠距離でも威力が高い武器に付けるとより効果的。射撃時の反動が大きくなるので、1発ずつ撃って命中させせよう。なお、スナイパーライフルに装着すると専用のスコープは使えなくなるが、周囲が見えるぶん視野は広がる。

拡張マガジン



武器タイプ	ア サ 軽 ス マ シ ハ
効果	マガジンの装弾数が1.5or2倍に増える

リロード回数を抑えて敵との連戦をものにする

武器の装填数が増える（予備弾数は増えない）ことで、リロードをあまり意識せずに戦えるようになり、敵との連戦にも対応しやすくなる。なお、軽機関銃（AUG HBARは除く）は装填数が2倍になり、予備弾数がすべて1マガジンに装填されるようになる。

※ア アサルトライフル、サ サブマシンガン、軽 軽機関銃、ス スナイパーライフル、マ マシンピストル、シ ショットガン、ハ ハンドガン

使いこなせば主力兵器にもなりうる　Equipment

装備

投げるものや設置するものなど、さまざまなタイプがある装備は、いずれかの種類を1つだけセットできる。性能や使い方に違いがあるので、それらを覚えてルールやスタイルに応じて使い分けていきたい。また、敵に使用されたときの対処法もあわせて把握し、的確な立ち回りができるようにしておこう。



戦術マーカー

解除Lv	Lv11	タイプ	設置
効果	マーキングして復活地点を指定する		

目標場所に到達するサイクルを早くする

やられたあとの復活地点を指定できるため、主に敵チームの裏側から隠密に攻め込むときや爆破対象物への進攻or防衛をするときに役立つ。お気に入りの狙撃ポイントがあれば付近に設置して、味方のサポートに徹するのもいい。設置する際は、敵に破壊されることを防ぐうえでも、目的の場所から少し離れていて敵から見えにくい場所を選ぶこと（回収すれば設置し直すことも可能）。なお、マーカーの色は緑だと味方、赤だと敵のものとなる。敵のマーカーを見つけたときは、近づいて消すか、遠くから射撃するなどして壊そう。



フラグ

解除Lv	Lv4	タイプ	投てき
効果	点火後に約4秒で爆発する手榴弾を投げる		

起爆時間を考慮して敵の集団に投げ込む

投げると放物線を描いて飛んでいき、爆発地点から一定範囲内にいる敵にダメージを与える。投げた方向や当たった角度によって転がったり跳ねたりする慣性を生かせば、死角に潜む敵を狙うことも可能だ。また、投げるときは起爆時間を計算してフラグを構えたまま数秒間待ち、狙いたい場所までの距離に応じて投げるタイミングを変える。そうすれば、敵のもとですぐに爆発するため、警告マーカーを見て投げ返されたり、逃げられたりするのを防げる。なお、フラグを構えたあとは、武器を切り替えても中断できない。



ブラストシールド

解除Lv	Lv19	タイプ	装着
効果	爆発に対するダメージを軽減する		

陣地の奪取や司令部の確保などに最適

大半の爆発物による即死を回避でき、スタンの影響を無効化にできる。また、ライオットシールドにセムテックスを貼り付けられても生き残れる。ドミネーションやヘッドクォーターなど、特定の場所に一定時間待機しなければならないルールでは、爆発物で攻撃されやすいため特に役立つ。なお、装着時は視界が狭くなり、ミニマップが確認できなくなる点に注意。周囲の状況を把握するためにも普段ははずしておくのが基本だ。着脱の動作が速いので、警告マーカーや投げ込まれたときの音に反応して装着しても十分間に合う。



セムテックス

解除Lv	Lv4	タイプ	投てき
効果	あらゆるものに付着するプラスチック爆弾を投げる		

起爆地点をピンポイントで狙う使い方が基本

投げると放物線を描いて飛んでいき、投げてから約2秒後に爆発する。あらゆるものに付着する性質を生かし、敵の移動先を予測して壁に向かって投げたり、ライオットシールドに直接貼り付けたりして使うといい。フラグよりも起爆までの時間が短いため、遠くの敵を狙うのは難しくなるが、爆発による即死範囲はこちらのほうが広い。また、構えたままの状態をずっと維持することができ、武器を切り替えれば投げずに中断できる。直感的に起爆地点を狙えることを含めると、フラグよりも使いやすいといえるだろう。



クレイモア

解除Lv	Lv31	タイプ	設置
効果	正面のセンサーが敵を感知すると爆発する		

敵の移動ルートを予測して設置し、侵入を阻止する

建物の入口や階段などの狭い場所、はしごや段差の上などの移動速度が落ちる場所に設置するのが主な使い方で、侵入ルートが1つしかない場所では特に効果的。フラッシュやスタンの効果を受けると一時的にセンサーが機能しなくなるので、設置場所がばれるとそれらで対処されてしまうが、そのときの音で敵の接近を知ることもできる。なお、爆発したときのダメージはセンサーの先端付近が最も大きく、スカベンジャーやワンマンアーミーで補充すれば、2つまで同時に設置可能（3つ目を設置すると1つ目が爆発する）。



投げナイフ

解除Lv	Lv7	タイプ	投てき
効果	正面へ一撃必殺のナイフを投げる		

とっさの状況に備えて近距離戦をカバーする

近接攻撃のナイフと同じく、敵に当てれば一撃で倒せる。投げたときの軌道はフラグやセムテックスとほぼ同じだが、構えてから投げるまでの速度が格段に速い。エイム移行速度が遅い軽機関銃、専用の格闘攻撃しか出せないライオットシールドなどを使う際に装備しておけば、不意に敵と遭遇してもフォローがきく。なお、投げナイフは投げたあとに地面や壁に刺さるようになっており、角度によっては跳ね返る。刺さったナイフは回収して再利用できるほか、装備を投げナイフにしている場合のみ、敵の投げナイフも回収できる。



C4

解除Lv	Lv43	タイプ	設置
効果	障害物に貼り付けて遠隔操作で起爆できる		

攻守ともに優れた遠隔操作式の設置型爆弾

地面や天井、壁などに設置できる爆弾。通常は設置後に装備ボタンを押し、リモコン操作で起爆するが、リロードボタンを素早く2回押すことでも起爆できる。こちらのほうが早く起爆できるのでオススメ。窓や高台に向かって投げ、そこに隠れている敵を倒したり、敵の侵入ルート上に設置して、敵が通過したときを見計らって起爆したりするのが主な使いどころだ。なお、クレイモアと同様に、スカベンジャーやワンマンアーミーで補充すれば最大2つまで同時に設置でき、2つ設置したあとに起爆した場合は同時に爆発する。

敵の視界や行動を制限する　Special Grenade

特殊グレネード

特殊グレネードはすべて投てきタイプで、直接的なダメージはほぼないが有利な状況を作れるので敵を倒しやすくなる。また、陣地や司令部を確保するときなどに足止めとして使うことで時間稼ぎにもなる。なお、フラッシュとスタンは自身にも、スモークは自身を含む味方にも影響をおよぼすので使いどころに注意。



スタン

解除Lv	Lv4	所持数	2個
効果	強烈な音響が発生し、一定時間動きを鈍らせる		

敵の動きを制限して側面や背後から攻撃する

範囲内にいると動きが鈍くなり、さらに視覚と聴覚を同時に奪う。爆発地点に近いほど効果が大きく、動作の遅さは最長で約6秒、視界は最長で約4秒、聴覚は最長で約6秒がたつと回復する。また、フラッシュとは使い勝手が異なり、効果範囲はやや狭いものの投げる動作が早く、地面に落下するまでは爆発しない。そのため、投げるときの隙を狙われにくく、遠投すれば遠くで交戦している味方をフォローすることができる。なお、ブラストシールドで無効化されるが、自分が装着すれば巻き込まれなくなるため使いやすくなる。



フラッシュ

解除Lv	Lv4	所持数	2個
効果	閃光を放ち、一定時間視覚と聴覚を麻痺させる		

敵の目をくらませて、その隙に始末する

投げてから約2秒後に爆発し、範囲内にいると視界が真っ白になって周囲の音が聞きとれなくなる。効果範囲が広く、巻き込まれやすいので、投げたあとは物陰に隠れたり、視界の向きを変えたりして対処しよう。効果時間は爆発地点に近いほど長くなり、視界は最長で約7秒、聴覚は最長で約10秒たつと回復する（時間経過で効果が徐々に和らぐ）。また、クレイモアとC4の起爆機能を一時的に停止させる効果があるほか、効果がおよんだ敵は声を発するので、死角になっている場所に投げ込んで敵の発見に使うこともできる。



スモーク

解除Lv	Lv4	所持数	1個
効果	煙幕を張り、一定時間周辺の視界をさえぎる		

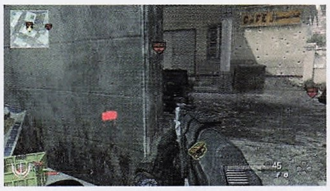
視界をさえぎり、中～遠距離からの攻撃を遮断

投げたあとに地面に落下すると、その地点を中心に徐々に煙幕が周囲を包み込む。煙幕の範囲はかなり広く、障害物や壁があっても突き抜ける。その場所を安全に通過したいときや、爆弾の設置や解除を行うときなど、少し奥に投げて中～遠距離から狙われにくくするのが主な使い方になる。また、サーマルスコープと相性がよく、交戦場所の中央に投げ込めば、煙幕の向こう側にいる敵がよく見えるため、一方的に攻撃することも可能。ただし、味方にも影響するので、チーム戦では使う場所や状況に細心の注意を払うこと。

自身や武器に特殊な効果が備わる
PERK
Perk

PERKとは、プレイヤーを強化したり、武器の性能を向上させたりする効果を持つもので、PERK1、PERK2、PERK3の3つにカテゴリ分けされている。PERK1～3はそれぞれ同カテゴリのなかから1つずつセットでき、すべてセットするとマッチ中は3種類の効果が常に発動した状態になる。PERKを選ぶ際は、武器や装備との相性も考慮して、それぞれの効果を生かしやすいものを選択しよう。また、各PERKに用意されているチャレンジをⅣまで達成すると、プロがアンロックされる。効果が強化されたり別の効果が上乗せされたりするので、早めに達成しておきたい。


▲PERKのチャレンジの達成条件や進行度は、クラス作成のチャレンジ詳細でも確認可能。


▲プレイするルールによって、PERKの組み合わせを変えることも重要になってくる。

PERKのチャレンジを効率よく達成するには?

PERKのプロを効率よくアンロックするには、チャレンジの内容が同じもの、もしくは似たような条件のものを組み合わせる方法がオススメだ。例1のようにマラソンとライトウェイトを同時に付けた場合、「○○マイルを走り抜く」のチャレンジを達成すれば両方ともプロにできる。例2も同じチャレンジ内容のものを組み合わせているが、こちらは早業がプロになったら、すぐに装飾銃かワンマンアーミーに切り替える。さらにストッピングパワーがプロになったら、内容が似ているハードラインか危険察知にする。こうして複数のPERKを1つずつ変えていけば効率よくプロをアンロックできる。

■達成条件が同じPERKの組み合わせ

(例1:○○マイルを走り抜く)

PERK1	マラソン
+	
PERK2	ライトウェイト

(例2:○○キルを達成)

PERK1	早業 装飾銃 ワンマンアーミー
+	
PERK2	ストッピングパワー


▲冷血のチャレンジは、射撃やRPG-7でヘリを撃墜し、回転しながら落下するところを射撃すれば、命中するたびにカウントされる。


PERK1

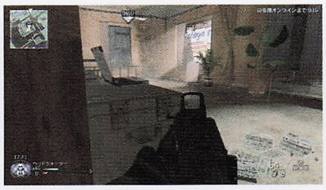
マラソン/マラソン(プロ)

解除Lv	Lv4
プロの条件	マラソンを使って26マイルを走破
効果	ダッシュできる時間が無限になる/ 障害物を乗り越える速度が速くなる

機動力を高めてマップ上での移動効率を上げる

プレイヤーには持久力が設定されており、ダッシュし続けると消費していき、これがなくなるとダッシュの持続時間が短くなる。持久力は時間の経過で徐々に回復するが、マラソンをセットすればこの影響を無視して走り続けられる。曲がり角の奥に逃げ隠れた敵に追いついて倒せるようになったり、やられても前線に復帰するのが早くなったりするのが主な利点。走り続けられるからといって常にダッシュしていると足音で敵に見つかりやすくなるので、周囲の警戒はおこたらないようにしよう。また、プロになった場合は、窓からの進入時や塀の乗り越え時に狙われてもすぐに態勢が整うため、やられにくくなる。


▲チーム戦においては、マップの端をダッシュして敵チームの裏側に回り込むときに便利だ。


▲ヘッドクォーターでは、インテルの設置地点へ先回りしてすぐに迎撃態勢をとれる。


PERK1

スカベンジャー/スカベンジャー(プロ)

解除Lv	Lv13
プロの条件	スカベンジャーを使って100回補給
効果	敵、味方が落とす青いバッグから弾薬を補給できる/ 武器の予備弾数が最大になる

弾薬や各種グレネードを惜しまず使える

敵、味方がやられたときに青いバッグを落とすようになり、その上を通過することで、予備弾数なら1マガジンぶん、装備、特殊グレネードなら1つずつ補充される。青いバッグを拾うには、予備弾数や装備などを消費していることが条件となるため、メインウエポンの弾薬を補充したいときに弾を消費していないサブウエポンを構えていると拾えない点に注意(逆も同様)。プロになると、各武器の予備弾数が最大(通常の約2倍～3倍)の状態で始められる(AT4-HSとJavelinには効果が適用されない)。残りの弾薬を気にせずに戦えるうえ、所持数が少ない各種グレネードを何度も使えるので立ち回りやすくなる。


▲フラグやスタンなどを多用できる。死体のそばに落ちたバッグを拾いながら移動しよう。


▲入口が2つある部屋でクレイモアを2つ設置すれば、その部屋の守りを磐石にできる。

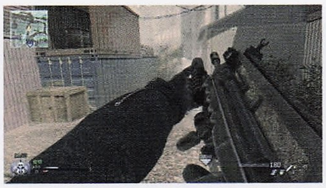

PERK1

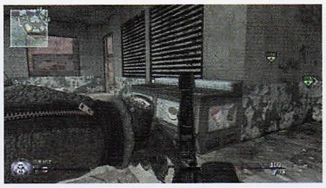
早業/早業(プロ)

解除Lv	Lv4
プロの条件	早業を使って120キルを達成
効果	武器のリロード時間が短縮される/ エイムへの移行速度が速くなる

照準合わせとリロードが早くなり、銃撃戦の勝率アップ

リロード時間が通常の約半分に短縮されるため、リロード中に敵と遭遇したり、敵を発見したりしたときにすぐに態勢を立て直せるようになる。基本的にどの武器でも有効で、リロード速度が遅い軽機関銃やショットガンのほか、装填数が少ない武器と組み合わせれば欠点を克服できる。プロになると、腰だめの状態から照準を合わせる(サイトを覗く)までの時間が約3分の2に短縮される。敵を発見したときに撃ち逃がしにくくなり、とっさの撃ち合いにも勝ちやすくなる。照準を合わせて狙い撃つことが多いアサルトライフル、軽機関銃、スナイパーライフルなどでは、効果を最大限に活用できるだろう。


▲リロード時間短縮の効果は、グレネードランチャーにも適用されることを覚えておこう。


▲リロード時間が最長クラスのRPD、MG4、M240を使う場合は特にセットしておきたい。


PERK1

装飾銃/装飾銃(プロ)

解除Lv	Lv21
プロの条件	装飾銃を使って200キルを達成
効果	メインウエポンにアタッチメントを2つ装着できる/ サブウエポンにアタッチメントを2つ装着できる

武器が持つポテンシャルを最大限に引き出す

同時に装着できるアタッチメントの種類は決まっており、グレネードランチャーとショットガン、各種サイトとスコープ、スコープorタクティカルナイフとデュアルは、いずれも併用できない仕組みになっている。アタッチメントの組み合わせによっては戦術の幅が大きく広がるため、計画的に選んでいきたい。例えば、サーマルスコープと心音センサーで近～遠距離の広範囲を索敵しやすくしたり、ラピッドファイアとデュアルで瞬間火力を向上させたりするなど、利点を生かす組み合わせにすると効果的。ほかにもACOGスコープで増幅する反動をグリップで抑えるなどして欠点を補う組み合わせにするのも手だ。


▲グリップとACOGスコープの組み合わせは、反動が大きめな軽機関銃にオススメだ。


▲グレネードランチャーやショットガンには、サイレンサーの効果が適用されないので注意。

PERK1 ワンマンアーミー／ワンマンアーミー(プロ)

解除Lv	Lv45
プロの条件	ワンマンアーミーを使って120キルを達成
効果	死なずにクラス変更が行える／ クラス変更までの時間が短縮される

戦況に応じて臨機応変にクラスを変更する

あらゆる状況を想定したクラスをいくつか作成しておくことで、臨機応変に対応していけるのがこのPERKの強み。敵に航空支援を要請されたら、ランチャーが使えるクラスに切り替えて即座に撃墜し、弾薬が少なくなったら、同じクラスを選択することで補充できる。さらにクレイモアやC4を同時に2つ設置できるのも大きなメリットだ。注意すべきは、クラス変更が終わるまでが隙だらけになる点。クラスを選択している間は身動きが一切とれず、変更中は移動やジャンプといった行動はとれるが攻撃はできない。ワンマンアーミーでクラスを変更する際は、敵に狙われにくい場所に移動して行おう。



▲サブウエポンが使えないので、メインウエポンは比較的万能なアサルトライフルが無難だ。



▲クラスを切り替えるときは、作成したクラスの名称と位置を覚えて手際よく行うこと。

PERK2 ハードライン／ハードライン(プロ)

解除Lv	Lv9
プロの条件	ハードラインを使ってキルストリーク報酬を40回獲得
効果	キルストリーク報酬の必要キル数が1減る／ デスストリーク発動の必要デス数が1減る

UAVの常時発動で味方チームを徹底サポート

やられるたびに連続キルのカウントがリセットされることを考えると、連続キル数が少ないキルストリークをセットしているときほど効果的といえる。2連続キルでUAVが要請できる点は非常に大きく、ためておけば、マッチ中に敵の居場所をミニマップに映し続けることができる。また、ひととおりのキルストリーク報酬を獲得したら自滅するのも手。そのまま連続キルを狙っても利点はあまりないため、自滅して再びキルストリーク報酬を獲得するといい。プロの効果については、デスストリーク自体が意図的に狙うものではないが、鎮痛剤や巻き添えが早々に発動するぶん、連続デスから復帰しやすくなる。



▲UAV、救援物資、自動機銃など、必要な連続キル数が少ないものを選ぶのがベスト。



▲プロの効果は、乱戦でやられやすいドミネーションやヘッドクォーターだと役立つ。

PERK2 ストッピングパワー／ストッピングパワー(プロ)

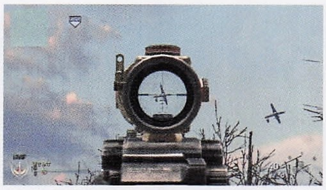
解除Lv	Lv4
プロの条件	ストッピングパワーを使って250キルを達成
効果	対人への射撃のダメージが上がる／ 対航空支援への射撃のダメージが上がる

射撃メインで戦うなら大半の武器に効果的

ほぼすべての武器で敵を倒すまでに必要な弾数が1発少なくなるため、撃ち合いの勝率がアップするうえ弾薬も節約できる。スナイパーライフルなら一撃で倒せる有効な部位が増え、ショットガンなら一撃で倒せる距離が伸びるなど、立ち回りやすさに大きく影響する。ただし、FAL、UMP45、.44 Magnumにはそこまで効果的ではなく、WA2000にいたってはまったく影響がない。つまり、これらの武器はPERK2でストッピングパワー以外のものを自由に選べるわけだ。プロの効果については、航空支援を破壊しやすくするが、航空支援は耐久力が高いため、UAVとカウンターUAVぐらいにしか有効ではない。



▲サイレンサーを装着したときの弾の威力減衰をカバーできるところも非常に魅力的だ。



▲射撃で航空支援を撃ち落とすときは上空に視点が向くため、周囲を把握しにくい点に注意。

PERK2 冷血／冷血(プロ)

解除Lv	Lv25
プロの条件	冷血を使って敵の航空支援を40回破壊
効果	航空支援やサーマルスコープで居場所を特定されなくなる／ 照準を合わせられても名前が表示されなくなる

敵や航空支援のターゲットになりにくくする

敵にUAVを使われてもレーダーに映らなくなり、サーマルスコープで覗かれても自分の姿が白で強調されなくなる。さらに自動機銃やハリアーといった自動掃射する航空支援の対象からはずれ、プレデターミサイルやAC-130などの遠隔操作できるものは、自分の位置が赤枠で示されなくなる。プロになると、照準を合わせられても名前が表示されないだけでなく、クロスヘアも赤くならない。すべての効果を踏まえると、隠密行動に最適であり、サイレンサーやプロニンジャとの組み合わせがオススメになる。なお、敵の航空支援は狙われないからといって無視するのではなく、率先して破壊するようにしよう。



▲航空支援を安全に撃ち落とせるようになる。自動機銃は見つけしだいナイフで壊そう。



▲敵のサーマルスコープで白く強調されなくなるが、視認はできるので過信しないように。

PERK2 ライトウェイト／ライトウェイト(プロ)

解除Lv	Lv4
プロの条件	ライトウェイトを使って30マイルを走破
効果	移動速度が上がる／ ダッシュ中の射撃への移行時間が短くなる

敵の銃弾や爆発物がかわしやすくなる

移動速度が上昇することにより、射撃しながらでも敵の弾がかわしやすくなる。特に機動性が高いサブマシンガンに付けるのが効果的で、近距離での撃ち合いになれば、感度の設定が低い相手だと弾を当てにくくなる。そのほかでは、PERK1のマラソンと併用して、高速で走り続けながら立ち回るのも手だ。プロになると、ダッシュから射撃できるまでの時間が短くなるため、腰だめ射撃が主体の武器に付けるのがオススメ。入り組んだ場所をダッシュで立ち回る際、敵と遭遇したときに先手がとりやすくなる。早業（プロ）と併用すれば、ダッシュから照準を合わせるまでが早くなり、各種武器で軽快に立ち回れる。



▲左右に揺さぶったり、弧を描くように移動したりすれば、敵は照準を合わせにくくなる。



▲クレイモアに引っかかっても、爆発する前にダッシュで走り抜ければ即死せずにすむ。

PERK2 危険察知／危険察知(プロ)

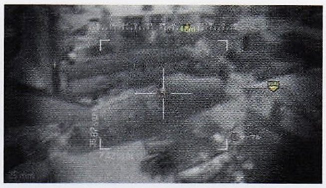
解除Lv	Lv33
プロの条件	危険察知を使って爆発物で100キルを達成
効果	爆発物のダメージが上がる／ 航空支援による攻撃のダメージが上がる

爆発物主体の立ち回りで真価を発揮

爆発物が着弾したときの爆風で即死する範囲が広がる。爆風を食らって生き残れる範囲がわずかしかなくなるので、複数の敵をまとめて倒しやすくなる。この効果を最大限に生かすなら、クラスは爆発物をメインにした構成にしたい。効果対象はすべての爆発物になるため、グレネードランチャーやC4、対人向きのランチャーであるAT4-HSやRPG-7などのほか、デスストリークには巻き添えをセットしておくといい。また、プロになったら攻撃するタイプの航空支援を中心にするのがオススメ。自動機銃やハリアーの機銃が命中したときに倒せる弾数はほぼ変わらないが、壁や障害物を貫通した場合に倒しやすくなる。



▲敵がブラストシールドを装着していた場合は、危険察知の効果が相殺されてしまう。



▲ヘリガンナーなら物陰に隠れた敵が爆風で倒しやすくなるので、プロとの相性がいい。

PERK3

コマンドー／コマンドー(プロ)

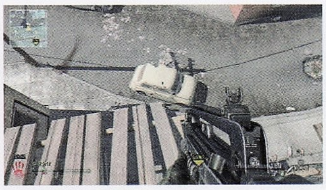
プロの条件	コマンドーを使ってナイフや格闘攻撃で20キルを達成
効果	ナイフやライオットシールドの格闘攻撃の射程が長くなる／落下時にダメージを受けなくなる
解除Lv	Lv4

ナイフを駆使した遭遇戦に活路を見出す

ナイフやライオットシールドによる格闘攻撃の射程が長くなり、敵を追尾して攻撃しやすくする。この効果を得るには、敵が射程にいること、敵を正面にとらえていることの2つが条件。また、敵が目の前で伏せたときは、視点を少し下げてから攻撃しないと追尾しないので注意しよう。主に入り組んだマップでの遭遇時に役立ち、ライオットシールドやタクティカルナイフと相性がいい。プロになると、着地できる場所であれば、どの高さから落ちてもノーダメージになるため、高低差が激しいマップで活躍しやすい。屋上から飛び降りて交戦中の味方の援護に加わるなど、柔軟な立ち回りができるようになる。



▲照準を合わせる際、敵がコマンドーで移動していると、射撃がはずれてしまうこともある。



▲どの高さから飛び降りても平気だが、爆発の可能性がある車に着地するのは避けよう。

PERK3

ニンジャ／プロニンジャ

プロの条件	ニンジャを使ってナイフや専用の近接攻撃で50キルを達成
効果	心音センサーに感知されなくなる／足音の大きさが減る
解除Lv	Lv29

できる限り気配を殺して敵陣へ潜入する

敵の心音センサーに反応しなくなるため、心音センサーを頼りに索敵している敵の意表を突くことができる。プロになると足音が小さくなり、敵に接近する際に察知されにくくなる。自分と敵が同じ場所に向かっている場合、こちらは敵が近づいてくる音が聞こえるぶん、先手をとることが可能だ。また、物陰や建物内から狙撃している敵に接近することも容易になるため、敵チームの裏側から潜入する戦法を用いるときは非常に効果的。潜入に成功して敵を発見したら、しゃがみ歩きで移動し、背後から忍び寄ってナイフで倒すのがポイント。足音が聞こえず、ミニマップにも映らないので別の敵に察知されにくくなる。



▲察知されにくいことを生かし、敵が潜んでいそうな場所を確認して始末していこう。



▲プロニンジャを付けていても、ダッシュや着地時の音は敵に聞こえてしまうので注意。

PERK3

照準安定／照準安定(プロ)

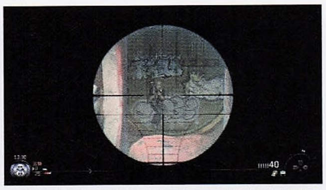
プロの条件	照準安定を使って腰だめ射撃で80キルを達成
効果	クロスヘアが縮小して命中精度が上がる／息止めできる時間が長くなる
解除Lv	Lv4

狙撃と近距離戦を両立したスタイルに最適

腰だめ状態のときのクロスヘアが収縮されて命中精度が向上する。腰だめ射撃が基本となるショットガンをはじめ、近距離戦において腰だめ射撃で狙うことがあるサブマシンガンやマシンピストルにオススメのPERKだ。アタッチメントをデュアルにするのであれば、ハンドガンも含め、非常に効果的といえる。プロの場合は、スナイパーライフルかサーマルスコープを装着した武器にだけ効果が適用される。息止め時間が約5秒延長されるので、わずかな部分を正確に狙ううえで微調整するときなどに便利だ。作成したクラスに、スナイパーライフルとショットガンの組み合わせがあるなら、ぜひともセットしておきたい。



▲ショットガンなら一撃で倒せる射程が長くなる。発射間隔が長いタイプには特に有効だ。



▲息止め時間の長さを生かし、利用頻度が高い場所に狙いを定めて待ち伏せしてもいい。

PERK3

状況報告／状況報告(プロ)

プロの条件	状況報告を使って透視できるものを120個破壊
効果	戦術マーカーや特定の爆発物を赤く透視できる／敵の足音が大きく聞こえるようになる
解除Lv	Lv37

周囲の設置物を察知して危険を取り除く

戦術マーカー、クレイモア、C4が設置されていると、そのままの形で赤く表示される。建物や障害物があっても透けて映るので、物影に設置されていても簡単に見つけられる。クレイモアやC4を発見した場合は、その場所を避けるのではなく、破壊して味方がその付近を安全に通過できるようにしておくといい。入口がある壁の奥にあったり、曲がり角の死角にあったりして破壊しにくい場合は、射撃で障害物を貫通させるか、爆発物の爆風を当てるなどして壊そう。プロになると、敵の足音が大きくなるため、味方の足音との区別がつきやすくなる。敵の接近を察知したら、待ち伏せするなどして倒していこう。



▲デモリッションでは、敵が戦術マーカーを設置することが多いので設置物を発見しやすい。



▲クレイモアが死角にあったら、センサーに触れてすぐに離れる方法で処理してもいい。

PERK3

スクランブラー／スクランブラー(プロ)

プロの条件	スクランブラーを使って近くの敵の50キルを達成
効果	付近にいる敵のレーダーをジャミングする／クレイモアに感知されても起爆時間が長くなる
解除Lv	Lv17

近づいてきた敵を惑わせて、その隙を狙う

自分の一定範囲内に近づいた敵のミニマップを妨害する。効果範囲は自分を中心に円状に広がり、距離が近くなるほど見づらくなる。また、高低差の影響を受けないため、屋上にいるときに敵が1階の真下にいても効果を与えられる。自分が近くにいることを敵に知らせているようなものだが、敵側としては目安にしかならないので隠れて待ち伏せすると効果的だ。プロになると、クレイモアのセンサーに引っかかっても、起爆するまでの時間が約3秒に延長される。起爆スイッチが入った音に注意しておけば高確率でクレイモアを回避でき、近くに潜んでいる敵が爆発の音に反応する前に倒すことも可能となる。



▲敵を誘い込む効果のほうが強く、クレイモアやC4などを使った迎撃が狙いやすくなる。



▲複数の味方がスクランブラーなら、ある程度固まって進攻することで敵を困惑させられる。

PERK3

ラストスタンド／ラストスタンド(プロ)

プロの条件	瀕死状態で20キルを達成
効果	致死ダメージを受けても瀕死状態で抗戦できる／瀕死状態中に装備が使える
解除Lv	Lv41

瀕死状態で抗戦して油断した敵を仕留める

敵の射撃で致死ダメージを上回った際に、仰向けの状態で倒れて生き残れる。その間は体を引きずりながらの移動が可能で、ハンドガンのM9で攻撃することができる。ただし、仰向け状態で約10秒が経過すると自動的に力尽きてしまう（任意に自滅も可能）。また、サブウエポンにハンドガンやマシンピストルのM93 Rafficaを装備していた場合は、弾薬が補給された状態でそれらを使える。プロになると瀕死状態で装備が使用可能になり、相討ち覚悟でC4を起爆させたり、スタンで援護したりできる。なお、瀕死状態になって数秒待ってからスタンやフラッシュで自滅すれば、敵のキル数にカウントされない。



▲敵の近くで発動した場合にデュアルで抗戦すれば、かなり倒しやすくなるのでオススメ。

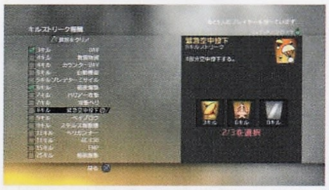


▲敵がラストスタンドで生き残ったときは、スタンやフラッシュでとどめを刺すと安全だ。

連続キルを達成して航空支援を要請 KILLSTREAK

キルストリーク

キルストリーク報酬は、指定されている連続キル数を達成することで獲得でき、好きなものを3つ選択できる（アンロックが必要）。連続キルとは、自分がやられずに敵を倒し続けることを指し、ラウンドをまたいでも連続キルのカウントは継続する。ただし、救援物資や緊急空中投下の中身で要請した航空支援によるキルと、死亡後に持ち越した航空支援によるキルは、連続キルの対象外になるので注意しよう。また、同じマッチ中であれば、キルストリークを使わずにストックしておくことも可能。獲得するたびに上乗せされる仕組みで、新しいものから順に使用できる。



▲規定レベルに達するとキルストリーク報酬をアンロックでき、レベル69で全解除となる。



▲遠隔操作中は完全に無防備になるので、連続キルが途切れないように隠れて行うこと。

カウンターUAV

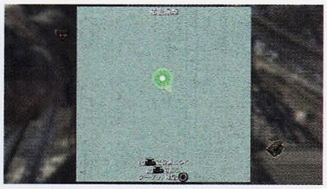
必要キル数	4	経験値	使用：100XP／破壊：50XP
効果	約30秒間、敵のレーダーをジャミングする		

戦場のさまざまな情報をシャットアウト

上空に偵察機（形状や耐久力などはUAVと同じ）が飛行し、敵のミニマップを約30秒間妨害する。この間は射撃してもミニマップに位置が映らないため、敵側からすれば、どこから攻撃されているのかが判断しにくく、味方全員の安全性が増す。特に物陰に隠れながら狙撃しているプレイヤーには恩恵が大きい。また、敵がUAVを要請したタイミングで使用すれば、その効果を無効化できる点も大きなメリットといえる。ほかにもミニマップが映らないことで、航空支援のアイコンが表示されなくなるので、味方の航空支援が活躍しやすくなる。敵はこちらが要請した航空支援がいつ、どの方向からくるのかがわかりづらくなるため、空爆からの避難が遅れたり、味方の物資が奪われにくくなったりする。



▲ストックしておき、敵がUAVを要請したアナウンスが流れたらすぐに使うといい。



▲効果中は空爆のポイント指定が困難になり、精密爆撃やハリアー攻撃の要請を妨害できる。

UAV

必要キル数	3	経験値	使用：100XP／破壊：50XP
効果	約30秒間、敵の居場所を一定の周期でレーダーに映し出す		

レーダーで敵の居場所を察知し、先手をとって敵を倒す

偵察機（UAV）が上空をゆっくりと飛行し、約30秒間、敵の位置をミニマップに映し出す。チーム戦では、味方チームの全員に効果がおよぶため、ゲームモードを問わずに役立つ。敵の位置がわかることで、各種グレネードによる先制や守りが手薄な場所への進攻ができるほか、連続キルも達成しやすくなる。また、上空に味方の偵察機が2機いる場合は、ミニマップに映し出される周期が早くなり、敵の動きがより正確にわかるようになる（3機以上は効果なし）。なお、敵が要請したときのアナウンスは味方側にも流れるが、偵察機は見た目が小さく、ミニマップに位置が表示されないので発見しにくい。しかし、耐久力が低いので、ランチャーを使わずとも、アサルトライフルや軽機関銃で撃墜が可能だ。



▲周囲が安全であれば、全体マップを確認して敵全員のおおよその位置を把握するといい。



▲UAVの重ねがけは3機以上からは無効となる。レーダーに映る周期を見て判断しよう。

自動機銃

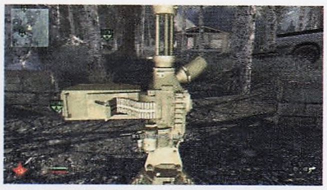
必要キル数	5	経験値	使用：150XP／破壊：100XP
効果	設置後の約1分30秒間、前方の敵を感知して自動掃射する		

前方広範囲にいる敵を感知して自動掃射する

救援物資と同じく、投下地点を指定して物資から取得するタイプになる。自動機銃は、一定のスペースがある平らな場所にだけ設置でき、設置後は約1分30秒間、敵を感知すると自動的に機銃を掃射する。敵を感知する射程は長く、範囲は上下左右に約45度まで反応してくれる。また、連射速度も速く、3発当たれば敵を倒せるので殺傷力はそれなりに高い。敵が移動してきそうなルートを予測して、なるべく広範囲を見渡せる位置に設置しよう。ただし、死角に回り込まれると、ナイフの一撃で壊されるので、道路の角や壁を背にして置くなどして工夫するといい。また、設置後は別の場所に移動させて設置し直すこともできる。その場合は、効果時間がいったん止まり、設置後に再びカウントされる。



▲射程範囲内で敵が物陰に隠れていても、体の一部が少しでもはみ出れば狙い撃ってくれる。



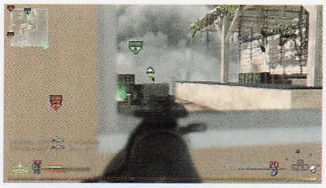
▲敵の出入りが激しく、侵入ルートも少ない場所に設置しておけば、壊されにくくなる。

救援物資

必要キル数	4	経験値	使用：100XP／破壊：—
効果	赤いスモークを投げた地点に物資を投下する		

物資の中身によっては形勢が大きく変わる

スモークを投げると上空に輸送ヘリが飛来し、赤い煙が炊かれている地点に物資を投下する。物資の中身は、AMMO（弾薬補充）か航空支援（救援物資、緊急空中投下、戦術爆撃を除く）で、UAVであることが多い。必要な連続キル数が多い航空支援ほど投下される確率は低いが、運がよければヘリガンナーやAC-130で形勢を一気に逆転することも可能だ。注意すべきは、スモークを投げる位置とタイミング。物資は上空から真下に投下されるので屋外で使うのが基本。移動できない場所にスモークを投げると、取得できなくなるので注意しよう。要請するタイミングに関しては、敵に奪われる危険性があるため、ラウンド開始直後や復活後などの周囲に味方が多いときに要請したほうが安全だ。



▲要請したあとは、物陰に隠れて周囲を見張る。物資に直撃すると即死するので離れておこう。



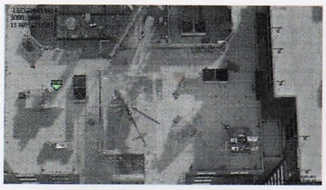
▲物資は味方と共有できるので、自分が倒されても近くに味方がいれば物資を守ってくれる。

プレデターミサイル

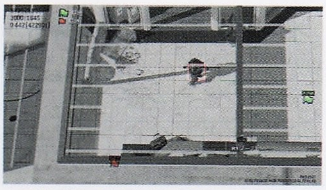
必要キル数	5	経験値	使用：150XP／破壊：—
効果	上空から遠隔操作式ミサイルを発射する		

着弾時の広大な爆風で複数の敵を巻き込む

使用するとノートPCを開き、上空から大型のミサイルを発射する。遠隔操作が可能で、プレイヤーは投下地点への誘導と加速が行える。ミサイルは着弾すると爆風を巻き起こし、その範囲内にいる敵にダメージを与えられる。遠隔操作中は、サーマルビジョンで上空からマップを見下した視点になり、敵の位置は赤い枠で示されるので、なるべく敵が固まっている付近に投下してまとめて倒そう。その際、使用してからすぐにミサイルを加速させれば、敵に逃げられにくく、無防備になっている時間も短くてすむ。また、プレデターミサイルは、航空支援を一撃で破壊できるという利点がある。フレアを使用するペイブロウやAC-130を即座に撃墜できるので、戦況に応じて狙うべき対象を決めておくといい。



▲マップを一望できるため、敵の居場所を知ることも可能。これをもとに次の戦術を練ろう。



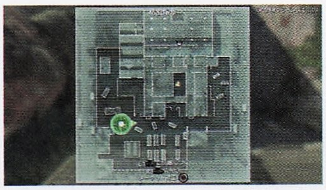
▲屋根が少しでも空いていれば、隙間を狙って投下させることで建物内にいる敵を一掃できる。

精密爆撃

必要キル数	6	経験値	使用：200XP／破壊：−
効果	指定した方向とポイントに向かって3機の爆撃機が空爆を行う		

指定方向に向かって3機が複数の爆弾を投下する

要請してから数秒後に3機の空爆機が順次飛来し、爆弾を投下しながら上空を通過していく。プレイヤーは要請する前に爆撃地点と通過する方向を指定でき、空爆機は指定したポイントを中心に、矢印を向けた方向の前後へ複数の爆弾を投下する。各機が投下していく爆弾の間隔は若干広いが、投下地点は基本的に3機とも違うので、直線状にいる敵はほとんど倒せる。また、効果を最大限に生かすなら、UAVを使用しているときが狙い目。物陰に隠れてからミニマップで敵の位置や移動方向を確認し、じっくり狙えば複数の敵を倒しやすくなる。逆に、カウンターUAVを使用されているときや近くにスクランブラーをセットしている敵がいるときは、マップが見えるようになるまで要請を控えておこう。


▲指定する方向が重要になる。高い建物に当たって爆撃が遮断されないように考えて狙おう。


▲爆弾が投下されるまでに多少の時間があるので、下手に動いて巻き込まれないように注意。

緊急空中投下

必要キル数	8	経験値	使用：250XP／破壊：−
効果	赤いスモークを投げた地点に物資を4つ投下する		

航空支援を立て続けに要請して敵チームを壊滅させる

スモークを投げた方向の直線状に4つの物資を投下する。物資は比較的長い間隔で1つずつ投下されるため、救援物資よりも要請する位置やタイミングを考える必要がある。周囲に味方がいるときに投下すれば、自身が敵にやられても味方が取得してくれるので安心だ。物資の中身の傾向は救援物資とほぼ同じだが、緊急空中投下ではEMPが出ない仕組みになっている。また、物資が投下されたときは、使う順番を意識しつつ取得していこう。精密爆撃やステルス爆撃機などと一緒にUAVがある場合は、UAVを最後に取得する。先にUAVを使えるため、敵の位置を確認してから空爆できる。カウンターUAVがあるときも同様で、最後に取得すれば、プレデターミサイルや空爆などが当てやすくなる。


▲スモークを投げるときは正面の建物や障害物に注意し、すべて回収できる場所を探そう。


▲ヘリガンナーやAC-130といった切り札になる航空支援は優先的に取得して温存しよう。

ハリアー攻撃

必要キル数	7	経験値	使用：200XP／破壊：300XP
効果	指定ポイントに空爆後、1機のハリアーが地上への銃撃を行う		

3機のハリアーによる爆撃と機銃掃射の波状攻撃

指定した地点に向かって、まず2機のハリアーが上空を通過しながら爆撃。その後、1機のハリアーが指定地点の上空で滞空しつつ、約40秒間、機銃で攻撃する。精密爆撃と違って飛来する方向までは指定できないが、爆撃の効果はほぼ同じ。滞空するハリアーは、前方の一定範囲内に敵を発見すると機銃を掃射し、上空に敵のヘリがいた場合は追尾ミサイルを発射して撃墜しようとする。また、滞空中は、方向転換したり、横にホバリングしたりするため、攻撃できる領域はそれなりに広い。欠点は、真下や後方が死角になることと、動きが少なく的が大きいためにロックオンされやすいこと。死角からStingerで簡単に撃墜されてしまうが、方向転換するタイミングしだいでは弾を避けることがある。


▲指定ポイントをマップ外にすることで死角がなくなり、機銃掃射の効率がよくなることも。


▲マップ上空で同時に滞空できるハリアーの数は、敵味方関係なく2機までとなっている。

ペイブロウ

必要キル数	9	経験値	使用：300XP／破壊：400XP
効果	約1分20秒間、重装ヘリが上空を徘徊しながら地上への銃撃を行う		

搭載された2本の機銃が地上の敵を一掃する

重装甲の大型ヘリ・ペイブロウが上空を約1分20秒間徘徊し、両側にある2本の機銃を地上の敵に向かって掃射する。攻撃ヘリに比べて、ダメージ、命中精度、攻撃範囲に優れており、ヘリの真横にいる敵も攻撃できる。また、敵のランチャーに攻撃されても1回だけフレアを使用して回避するため、撃墜されにくい。ただし、敵のハリアーとの相性が悪く、ハリアーが滞空しているときに要請すると、追尾ミサイルで一方的に攻撃されてしまうことがある。そのため、要請する場合は先にハリアーを落としてからにし、あとから敵にハリアーを要請された場合はすぐに撃墜して対処しよう。なお、攻撃ヘリと同じく、同時に滞空できるのは1機までで、ほかのヘリがいた場合は要請の予約となる。


▲死角があまりないため、隠れる場所が少ないマップなら地上の敵をほぼ一掃してくれる。


▲フレアを使用してランチャーの弾を回避した場合は、機体の下に無数の光が放たれる。

攻撃ヘリ

必要キル数	7	経験値	使用：200XP／破壊：200XP
効果	約1分40秒間、ヘリが上空を徘徊しながら地上への銃撃を行う		

機銃を搭載したヘリが上空を長時間徘徊する

機銃を搭載したヘリを要請し、ヘリは機銃を掃射しながらマップ上空を約1分40秒間徘徊する。前方の一定範囲を機銃で攻撃するが、命中率が低く決定力に欠ける。しかし、滞空している時間がかなり長いので、早くに撃墜されなければそれなりに活躍してくれる。なお、必要な連続キル数が同じハリアーと比べると、こちらは上空を動き回っているぶん、索敵の性能が高く、ロックオンもされにくいが、敵を倒すことにかけてはハリアーのほうが優秀といえる。ちなみに、同時に滞空できる攻撃ヘリの数は1機までとなり、敵や味方のペイブロウやヘリガンナーがいた場合もこれに該当する。それらのヘリが上空にいるときに要請した場合は、要請を予約する形になり、空域が空きしだい飛来してくる。


▲登場するヘリの種類は、コブラ、もしくはハインドのどちらかになるが性能差は特にない。


▲ハリアーがいる場合は互いに追尾ミサイルで撃墜しようとするが、耐久力の差で負けやすい。

ステルス爆撃機

必要キル数	9	経験値	使用：300XP／破壊：−
効果	指定した方向とポイントに向かって1機のステルス爆撃機が空爆を行う		

ステルス機能を搭載した爆撃機が直線上を焼き尽くす

ノートPCを開いて方向と投下地点を指定すると、1機の大型爆撃機が爆弾を投下しながら上空をゆっくりと通過する。指定した方向の直線上すべてに爆弾を大量に投下していき、1つの爆弾は、ダメージが高いうえに爆風の範囲も広い。そのため、直線上はおろか、投下された付近にいても敵が生き残れる確率はかなり低くなる。また、飛来してくる方向が敵のミニマップには表示されず、アナウンスも流れない。飛来するときに轟音が鳴り響くので爆撃されることは察知できるが、どの方向から投下されるかは、機体を視認することでしか判断できないため回避はかなり困難だ。なお、投下地点の真下の建物内にいたときは、敵味方関係なく画面が大きく揺れ、さらに敵の場合は一時的に動きが鈍くなる。


▲距離に関係なく、マップの端から端まで無数の爆弾を投下するので巻き込まれないように。


▲味方が要請したら、建物内へ避難している敵を狙うと動きが鈍くなっていて倒しやすい。

ヘリガンナー

必要キル数	11	経験値	使用:350XP／破壊:300XP
効果	約1分間、上空を徘徊するヘリの機銃を遠隔操作する		

ヘリの機銃を遠隔操作して地上の敵を狙い撃つ

25mm機銃を搭載したヘリが、上空を約1分間徘徊し、プレイヤーは遠隔操作でガンナー役を務める。遠隔操作中は、ヘリに搭乗したままマップを見下ろした視点になり、敵の位置は赤い枠で表示される。操作する25mm機銃はフルオートで、弾数に制限がないうえにリロードなしで撃ち続けられる。敵を中心にとらえて直撃させれば数発で倒すことができるが、ヘリの操縦は自動になるため、照準の制御が若干難しいのが難点。しかし、着弾時には小規模な爆風が巻き起こるので、常に連射しながら付近をアバウトに狙っているだけでも十分な効果がある。なお、フレアによる回避は1回までとなるが、ほかのヘリと同じく、ハリアーに狙われやすいので、要請するタイミングには注意すること。



▲屋内にいる敵は、入口付近や屋根の隙間を狙うことで爆風のダメージで倒すことができる。



▲サーマルビジョンに切り替えると、背景が全体的に白くなり、敵の姿が黒く強調される。

EMP

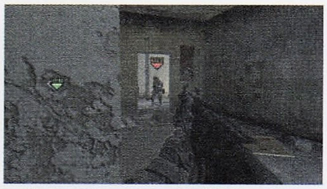
必要キル数	15	経験値	使用:500XP／破壊:－
効果	約1分間、敵の電子機器やセンサーの機能を奪う		

電磁パルスを発生させ、あらゆる情報と航空支援を無効化する

EMPを要請すると、画面が一瞬だけ白くなり、本人と敵が要請した航空支援（滞空するタイプ）、および設置された自動機銃をすべて破壊する（要請した本人には、破壊した航空支援に応じた経験値が入る）。その後の約1分間、敵にさまざまな効果を与える。まず武器のクロスヘアが表示されなくなり、レッドドットサイト、ホロサイト、サーマルスコープ、心音センサーも機能しなくなる。さらに効果時間中、敵は航空支援を一切要請することができず、ミニマップ、全体マップ、スコア、残り時間といった情報も表示されなくなる。圧倒的に有利な状況になるので、これを機に一気に攻め込むといい。なお、要請するなら、ヘリガンナーやAC-130などの航空支援を敵に要請された直後がベストだ。



▲要請した本人の航空支援も破壊されるので、航空支援が滞空しているときは使用を控えよう。



▲グレネードランチャーの照準も表示されなくなるため、目測で狙うしかなくなる。

AC-130

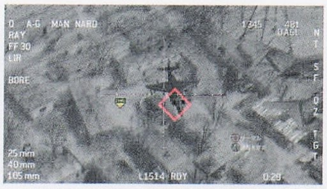
必要キル数	11	経験値	使用:350XP／破壊:400XP
効果	約40秒間、上空を旋回する爆撃機の砲台を遠隔操作する		

重武装と高火力を有する大型の対地攻撃機

AC-130に搭載されたガンシップを約40秒間、遠隔操作する。機体はマップの外周を左旋回しつつ、かなり高い高度をゆっくりと移動する。ガンシップの攻撃手段は、25mmガトリング砲（約2秒掃射後、約1秒でリロード）、40mm機関砲（4発発射後、約3秒でリロード）、105mm榴弾砲（1発発射後、約5秒でリロード）の3種類で、これらを適宜切り替えながら攻撃していく。オススメの攻撃手順は、広範囲に爆風を巻き起こす105mm榴弾砲を敵が集まっている場所の中心（復活地点が理想）に落とし、すぐに40mm機関砲に切り替える。そして小規模な爆発を起こす40mm機関砲を4発撃ってほかの敵を狙うと、その間に105mm榴弾砲のリロードがほぼ終わるので、これを繰り返すと効率がいい。



▲ロックオンされると警告音が鳴る。フレアを2回使用するため撃墜されにくいのが魅力。



▲高度が高いため、敵の航空支援を撃墜することも可能。40mm機関砲で狙うといい。

戦術爆撃

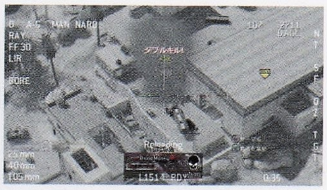
必要キル数	25	経験値	使用:100XP／破壊:－
効果	10秒後に核爆弾を投下し、マッチを強制終了させる		

核爆弾を投下し、マップ上のプレイヤーを全滅させる

要請後に10秒のカウントダウンが告知され、時間がゼロになると核爆弾が投下される。要請した本人を含め、敵味方全員とすべての航空支援が消滅し、スコア、残り時間、残りラウンド数に関係なく、要請した本人、もしくはそのプレイヤーがいるチームが勝利となり、強制的にマッチが終了する（要請した本人には、敵の人数と破壊した航空支援に応じた経験値が入る）。25連続キル達成と、ハードルはかなり高いが、ハリアー攻撃、ペイブロウ、ヘリガンナー、AC-130といったキル数を稼ぎやすい航空支援を選択すれば達成しやすくなる。それらが活躍しやすい広くて建物が少ないマップ、復活待機時間がなくてキル数でスコアリミットにならないルールなど、すべての条件が揃ったら挑戦してみよう。



▲カウントダウン中はスコアが動かなくなり、要請した時点でそのチームが勝利となる。



▲25連続キル達成のカギは航空支援の活躍。早々に敵に撃墜されないことを祈ろう。

連続デスから持ち直すための手段 DEATH STREAK

デスストリーク

全4種類あるデスストリークは、それぞれ規定のレベルに達することでアンロックされていき、各クラスにつき1つ選択することが可能。敵を1人も倒せずに指定されている連続デス数を満たすと、次に復活したときに自動的に発動する。ただし、フラグやセムテックスなどで自爆した場合は、デス数としてカウントされない。効果を得られるタイミングは種類ごとに異なり、一度発動すると敵を1人でも倒さない限り、復活するたびに発動し続ける。また、発動中に敵を倒した場合は、連続デスのカウントがリセットされるため、次に復活したときには発動しなくなる。なお、キルストリーク同様、ラウンドをまたいでも連続デス数のカウントは継続する仕組みだ。

コピーキャット

解除Lv	Lv1
必要デス数	4
効果	自分を倒した相手のクラスをコピーできる

自分を倒した敵のクラスを盗んで戦術を一転させる

キルカメラ中に敵のクラスを盗めるため、自分がアンロックしていない有用なものが使える。これを起点に、狙撃に徹したり、ライオットシールドで立ち回ったりするなど、これまでと違った戦い方をして活路を見出そう。

鎮痛剤

解除Lv	Lv6
必要デス数	3
効果	復活後の10秒間、体力が大幅に上昇する

体力が増加している間は積極的に攻める

復活後の10秒間、体力が通常の約3倍になる。大抵の爆発物にも耐えられるので、効果中は積極的に攻めたい。復活後に敵と遭遇しやすいフリー・フォー・オールに最適で、戦術マーカーを使えばより効果を生かせる。

巻き添え

解除Lv	Lv27
必要デス数	4
効果	死ぬ間際に点火させたフラグを落とす

入り組んだ場所での戦いを重視して敵を道連れにする

倒されると同時に、点火させたフラグをその場に落とす。発動後は、近距離戦になりがちな入り組んだ場所で行動するようにすれば、倒されたあとに敵を巻き込みやすくなる。なお、落ちたフラグは投げ返すことができる。

ファイナルスタンド

解除Lv	Lv39
必要デス数	4
効果	致死ダメージを受けても瀕死状態で抗戦できる

瀕死状態で抗戦して生き長らえる

効果は基本的にラストスタンドと同じだが、こちらはメインウエポンでも攻撃できるうえ、瀕死状態で約20秒が経過すると復帰できる。瀕死状態中は、徐々に体力が回復していくので、正面で銃撃戦になれば勝負になる。

武器データ
Weapon data

メインウエポン、サブウエポン、アタッチメントに該当する全37種類の武器データを紹介。武器の性能がひと目で分かるレーダーグラフを掲載しているので、これを見て武器の長所と短所を把握し、性能を存分に引き出そう。

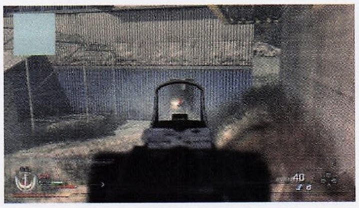
■武器データページの見方



❶武器：武器の名称とカテゴリ。
❷解説：武器タイプで比較したの特徴をまとめたもの。
❸データ：あらゆる武器の性能を比較して10段階で評価し、レーダーグラフ化したもの。詳細データに関してはP.062～063の武器検証データを参照。
●**エイム移行速度**……腰だめ状態からエイムに移行するまでの速さ。グラフが大きいほどエイムへの移行が速く、精密射撃を行えるまでの時間が短い。なお、ダッシュ中にエイムに移行するときは、武器のエイム移行速度が速くても一定時間かかる仕組みになっている。
●**ダメージ**……1発あたりの弾のダメージ。距離でダメージが減少する武器は最大ダメージ値を採用している。
●**連射速度**……弾を連射する速さ。数値が高いほど連射速度が速く、同じ時間でより多くの弾を発射できる。3点バーストの武器は、1回の射撃で発射する3発の弾の連射速度、セミオートと装填数が1の武器は、最速で撃ち出せる発射間隔を基準にしている。
●**射程**……弾の最大ダメージを維持できる距離。グラフが大きいほど、より遠くまで最大ダメージを保てる。例外として、ショットガンはアタッチメントやPERKをセットせずに一撃でほぼ倒せる距離を示している。
●**命中率**……連射時の銃身のぶれや発射後の弾のぶれなどを考慮した、総合的な弾の当てやすさ。グラフが大きいほど、狙った部分に弾を当てやすい。
●**装填数**……装填できる弾数。グラフが大きいほど装填数が多く、リロードが必要になる間隔が長い。
●**リロード**……リロードの速さ。グラフが大きいほどリロードの動作が速く、敵に見せる隙が小さい。
●**武器切り替え速度**……現在使用している武器を別の武器に切り替えるまでの速さ。グラフが大きいほど武器の切り替えが速い。なお、装備しているメインウエポン、サブウエポンの組み合わせによって変化する。
●**タイプ**……武器性能のタイプ。下の3つが基本となり、ポンプアクションやレバーアクションなどは、1発撃つごとに独自の動作を行う。ランチャーに関しては、大きく分けてロックオンできない武器と、地形や車両にロックオンできる武器の2種類がある。
・フルオート：ボタンの押しっぱなしで連射が可能。
・セミオート：1発撃つごとにボタンを押し直す。
・3点バースト：ボタンを1回押すと3連射する。
●**予備弾数**：初期装填の弾を除く予備の弾数。

武器性能の基本となる6項目をレーダーグラフでデータ化

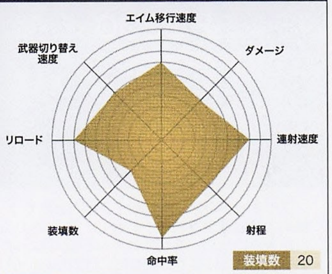
各武器の性能は細かく設定されているが、確認できないものが多々ある。ここでは、8つの項目の性能について、さまざまな検証から数値を導き出し、それをもとに武器全体から見た位置づけをレーダーグラフでまとめてみた。基本的にレーダーグラフが大きいものほど優れた武器といえる。



◀性能の違いを把握して、自分に合った武器を選ぼう。

アサルトライフル SCAR-H



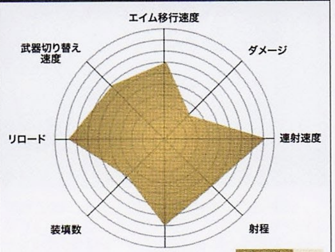


弾のダメージが高いアサルトライフルのなかでは命中率が高く、近距離から遠距離までこなせる非常に扱いやすい武器といえる。ただし、リロードや武器切り替え速度がやや遅く、装填数と予備弾数が少ないのが難点。

タイプ	フルオート	装填数	20
		予備弾数	40

アサルトライフル M4A1



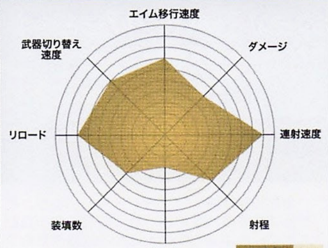


弾のダメージはやや低めだが、連射速度やリロードなど、ほかの性能は全体的に高め。中距離の銃撃戦はもちろん、遠距離の狙撃もこなせる万能なアサルトライフルだ。同カテゴリではACRが似たような性能になる。

タイプ	フルオート	装填数	30
		予備弾数	60

アサルトライフル TAR-21



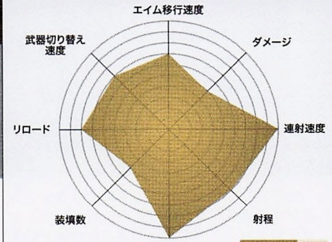


弾のダメージと連射速度を両立させた武器。ほかの性能もアサルトライフルのなかでは平均的だが、連射時の銃身のぶれが大きいのが難点となる。ぶれがあまり気にならない近～中距離戦なら、かなりの活躍が見込める。

タイプ	フルオート	装填数	30
		予備弾数	60

アサルトライフル FAMAS



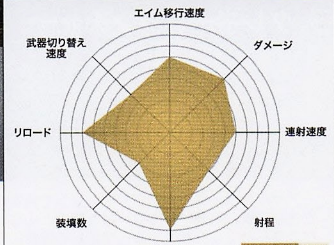


全体的に性能が高く、特に連射速度と射程はアサルトライフルのなかで抜き出ている。ただし、3点バーストであるため、連射速度を生かせない場面があるほか、近距離で弾をはずすとピンチにおちいることも少なくない。

タイプ	3点バースト	装填数	30
		予備弾数	60

アサルトライフル FAL



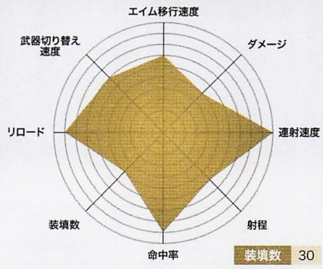


弾のダメージに特化した武器。アサルトライフルのなかで唯一のセミオートで、装填数も少なめ。最大ダメージを保てる距離は短いものの、遠距離でもダメージが高いので、中～遠距離における狙撃用の武器にもなる。

タイプ	セミオート	装填数	20
		予備弾数	40

アサルトライフル
M16A4



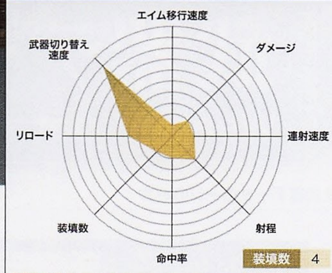


連射速度とリロードの性能が高い3点バーストの武器。同じ3点バーストのFAMASと比べるとやや見劣りするが、ホロサイトを付けるとぶれが大幅に抑えられ、FAMAS以上に中〜遠距離の狙撃がしやすくなる。

装填数	30
予備弾数	60
タイプ	3点バースト

アタッチメント
ショットガン



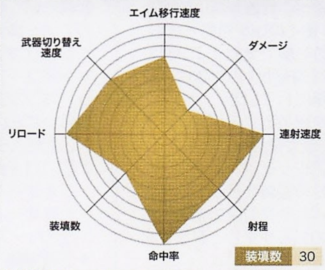


アサルトライフルのアタッチメントで装着できる武器。同時に6発の弾を発射し、1発撃つごとにポンプアクションを挟む。かなり離れた位置まで弾が届くが、実用的な間合いはサブウエポンのショットガンとほぼ同等。

装填数	4
予備弾数	12
タイプ	ポンプアクション方式

アサルトライフル
ACR



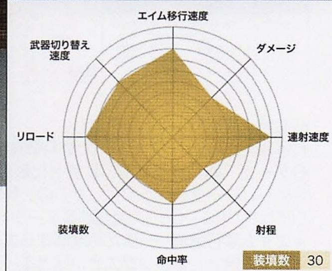


弾のダメージが低いという難点はあるものの、ほかの性能はアサルトライフルのなかではほぼ最高値となる。特に際立つのは命中率の高さで、遠距離から連射してもほとんどぶれないため狙った場所を狙撃できる。

装填数	30
予備弾数	60
タイプ	フルオート

サブマシンガン
MP5K

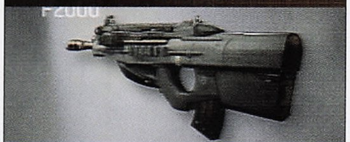


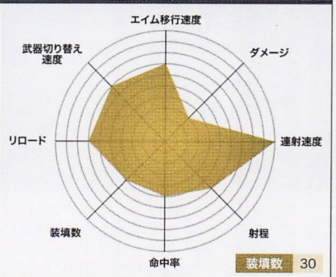


アサルトライフル並に弾のダメージが高く、連射速度も速いため、敵を倒す速さに特化した武器。ただし、距離によるダメージの減少値が大きく、連射時の銃身のぶれも大きいことから、ほぼ近距離用の武器となる。

装填数	30
予備弾数	60
タイプ	フルオート

アサルトライフル
F2000





フルオートのアサルトライフルのなかでは、最高の連射速度を持つ。しかし、連射時のぶれが大きいため、命中率はかなり低くなっている。離れた位置での銃撃戦には向かないが、近距離戦なら活躍する場面が多々ある。

装填数	30
予備弾数	60
タイプ	フルオート

サブマシンガン
UMP45



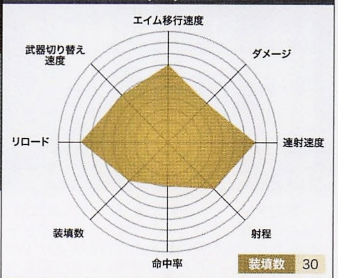


最大の特徴は、離れた位置でもダメージの減少値が少ないこと。サブマシンガンでありながら、中〜遠距離でもほかの武器と張り合える。ただし、連射速度が遅いことから、近距離戦はほかのサブマシンガンよりも劣る。

装填数	32
予備弾数	64
タイプ	フルオート

アサルトライフル
AK-47



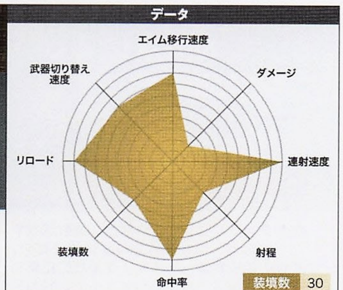


全体的な性能はSCAR-Hと似ているが、こちらは装填数が多いかわりに連射時のぶれが大きく、命中率も低め。ほかの武器よりもグレネードランチャーへの切り替えが速く、リロードが遅くなるという特徴もある。

装填数	30
予備弾数	60
タイプ	フルオート

サブマシンガン
Vector



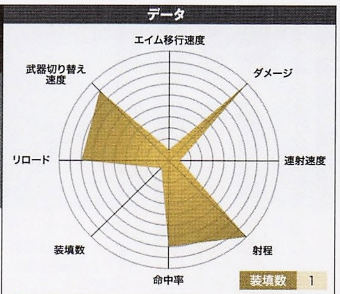


連射速度、命中率、リロードと、どの性能もかなり高めで、射撃のしやすさにおいては随一の武器となる。弾のダメージは低いものの、敵を倒すまで必要な弾数は4発なので、扱う際はそれほど気にする必要はない。

装填数	30
予備弾数	60
タイプ	フルオート

アタッチメント
グレネードランチャー





アサルトライフルのアタッチメントで装着できる武器。照準が独特で、弾を撃つと山なりに飛んでいく。着弾すると爆発して周囲にいる敵にダメージを与えられる。また、弾を直撃させた場合は一撃で敵を倒せる。

装填数	1
予備弾数	1
タイプ	グレネードランチャー

サブマシンガン
P90





サブマシンガンとしては平均的な性能となるが、装填数がずば抜けて多いのが特徴。サブマシンガンは連射速度の速さから弾切れを起こしやすいが、この武器は長期にわたって銃撃戦を続けられる利点がある。

装填数	50
予備弾数	100
タイプ	フルオート

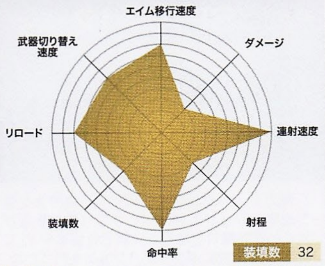
サブマシンガン

Mini-Uzi



VectorとP90の中間あたりの性能を持つ武器で、全体的にバランスがとれている。リロードがやや遅いが、連射速度と命中率が高く、射撃時のぶれも小さいので、エイム時の射撃、腰だめ射撃ともに使いやすい。

データ



タイプ フルオート
装填数 32
予備弾数 64

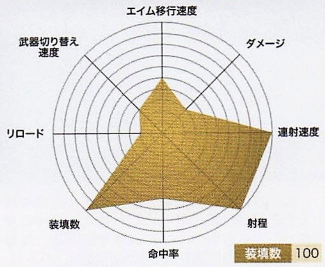
軽機関銃

M240



連射速度は軽機関銃のなかで最高の性能を誇る。その反面、弾のダメージが低く、連射時の銃身のぶれも大きいので、扱いがやや難しい。絶え間ない弾幕で特定の場所を押さえ込むような使い方に適した武器といえる。

データ



タイプ フルオート
装填数 100
予備弾数 100

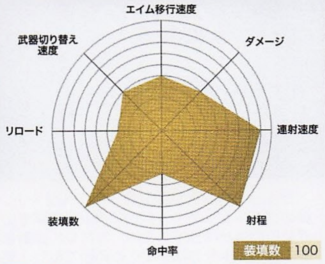
軽機関銃

L86LSW



弾のダメージの高さと連射速度の速さから、軽機関銃のなかでは敵を倒すのが最も早い。また、リロードと武器切り替え速度も性能がやや高めである。その反面、連射時の銃身のぶれがかなり激しく、扱いが難しい。

データ



タイプ フルオート
装填数 100
予備弾数 100

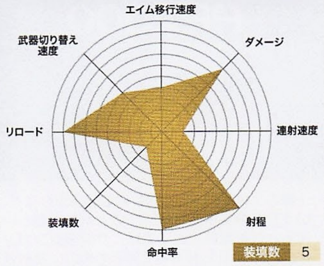
スナイパーライフル

Intervention



部位へのダメージが通りやすく、1発で敵を倒しやすいのが魅力。ほかのスナイパーライフルと比べてリロードが速いのも利点だ。ただし、弾の発射間にボルトアクションを挟むため、射撃をはずすとフォローしにくい。

データ



タイプ ボルトアクション方式
装填数 5
予備弾数 10

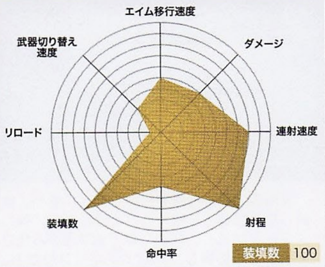
軽機関銃

RPD



装填数がかなり多く、リロードと武器切り替え速度が遅いという軽機関銃の特徴が全面的に押し出された武器。連射速度はやや遅いものの、弾のダメージが高いので、命中率の低さをグリップで補えば扱いやすくなる。

データ



タイプ フルオート
装填数 100
予備弾数 100

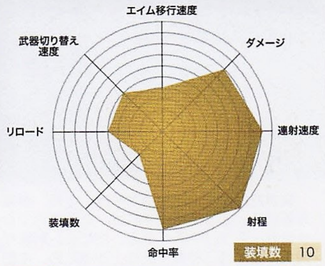
スナイパーライフル

Barrett.50cal



装填数、予備弾数ともに多い。弾のダメージはInterventionと同等で、こちらは連射速度に優れている。しかし、射撃時に銃身が右上に大きく跳ね上がるため、正確な射撃を行う場合は、銃身が戻るまで待つ必要がある。

データ



タイプ セミオート
装填数 10
予備弾数 20

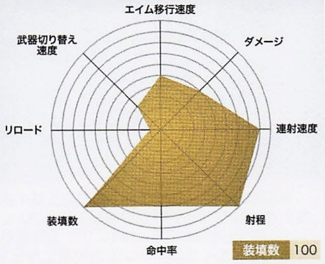
軽機関銃

MG4



弾のダメージが抑えられているかわりに、連射速度と命中率の性能が高い。離れた位置でもフルオートで撃ち込めるほど連射時の銃身のぶれが小さく、ほかの軽機関銃ではほぼ必須となるグリップを付ける必要がない。

データ



タイプ フルオート
装填数 100
予備弾数 100

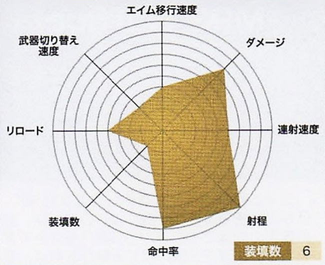
スナイパーライフル

WA2000



部位へのダメージは、Barrett.50calと比べるとやや下がるものの、実戦において正確な射撃をする場合の連射速度はこちらのほうが格段に速い。1発の弾で敵を倒しやすく、2発目のフォローもできるため扱いやすい。

データ



タイプ セミオート
装填数 6
予備弾数 12

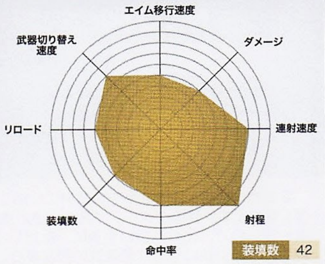
軽機関銃

AUG HBAR



ほかの軽機関銃に比べて装填数は少ないが、命中率、リロード、武器切り替え速度の性能は高く、アサルトライフルに近い感覚で使用できる。なお、弾のダメージや連射速度は、RPDとほぼ同じ性能となっている。

データ



タイプ フルオート
装填数 42
予備弾数 84

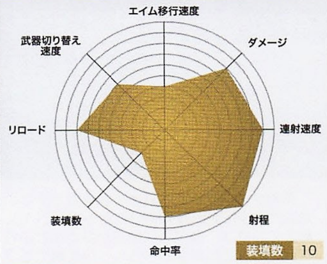
スナイパーライフル

M21 EBR



部位へのダメージはスナイパーライフルのなかで最も低く、ストッピングパワーを付けていないと1発で敵を倒すのは難しい。ただし、ほかの性能は全体的に高めで、特に正確な連射ができるという点で優れている。

データ



タイプ セミオート
装填数 10
予備弾数 20

※スナイパーライフル(部位へのダメージ)の記述は、P.062の「スナイパーライフルで敵を倒すまでの弾数」の表を基準に解説

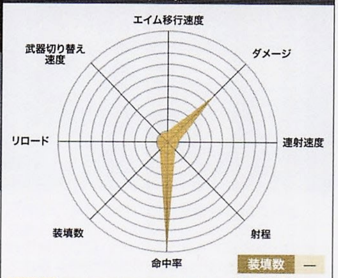
ライオットシールド

ライオットシールド



銃弾を防ぐための盾。立ち止まって盾を構えると正面、別の武器に切り替えて背中に背負ったときは背後からの攻撃を防げる。攻撃手段は専用の格闘攻撃(盾で敵を殴る)のみで、立て続けに2発当てると敵を倒せる。

データ



装填数	—
予備弾数	—
タイプ	ライオットシールド

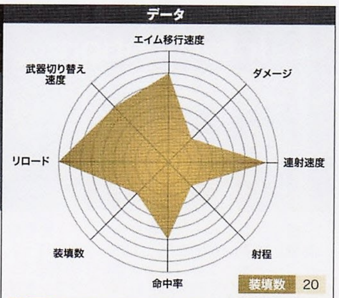
マシンピストル

PP2000



弾のダメージ、連射速度、連射時のぶれなど、いずれも高水準でバランスのとれた武器といえる。近距離戦においては、サブマシンガンのMP5Kよりも装填数で劣るものの、連射速度はこちらのほうがわずかに優れる。

データ



装填数	20
予備弾数	40
タイプ	フルオート

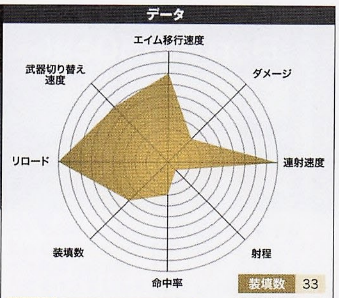
マシンピストル

G18



装填数が多く、連射速度も速いため、弾幕を張れる。デュアルにすれば、近距離でプレッシャーをかけやすくなる。ただし、射程が短く、連射時に銃身が跳ね上がるため、中距離だとフルオートが機能しにくい。

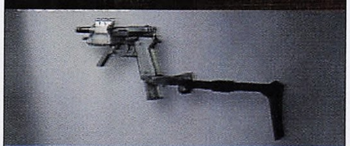
データ



装填数	33
予備弾数	66
タイプ	フルオート

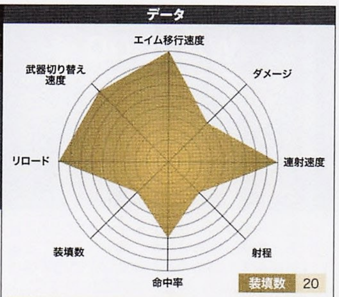
マシンピストル

M93 Raffica



エイム移行速度と武器切替え速度が速く、ほかの性能も優秀な武器。唯一の難点は、近距離用の武器でありながら3点バーストであること。初弾を正確に当てる腕があれば、最高のパフォーマンスを発揮する。

データ



装填数	20
予備弾数	40
タイプ	3点バースト

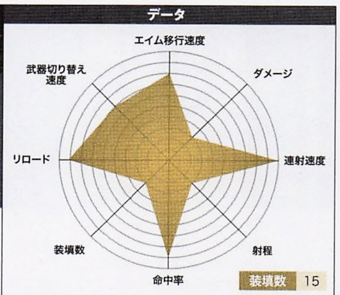
マシンピストル

TMP



弾のダメージが低い点と、装填数が少ない点以外は、総合的に平均的な性能を持っている。最大の特徴は、連射時に銃身がほとんどぶれないこと。近距離はもちろん、中距離でもフルオートを有効に活用しやすい。

データ



装填数	15
予備弾数	30
タイプ	フルオート

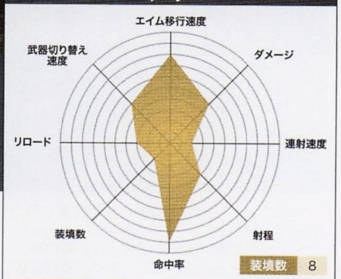
ショットガン

SPAS-12



弾のダメージが高く、同時に8発の弾を撃ち出す。ショットガンのなかでは最も射程が長く、多少離れた敵でも一撃で仕留めやすい。ただし、発射間にポンプアクションを行うため、弾をはずしたときのリスクは高い。

データ



装填数	8
予備弾数	24
タイプ	ポンプアクション方式

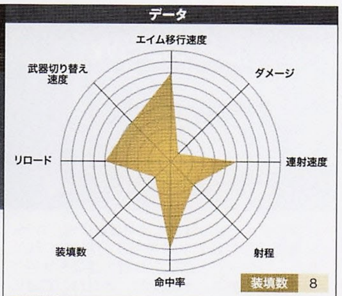
ショットガン

AA-12



ショットガンのなかで唯一のフルオート。弾のダメージは低く、同時に弾を8発撃ち出すものの弾がばらけやすい。ただし、連射速度の速さで十分カバーできる範囲であり、至近距離では安定した活躍を見せる。

データ



装填数	8
予備弾数	8
タイプ	フルオート

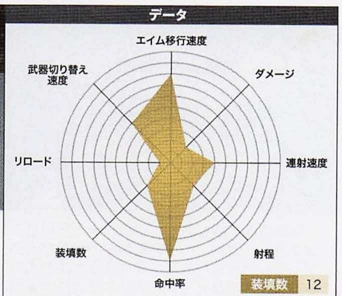
ショットガン

Striker



装填数の多さと連射速度の速さが魅力。継続した銃撃戦にも耐えられる性能だが、弾のダメージが低く、同時に撃ち出す弾が6発であることも影響し、決定力不足になりがち。装填数の多さからリロードもかなり遅い。

データ



装填数	12
予備弾数	24
タイプ	セミオート

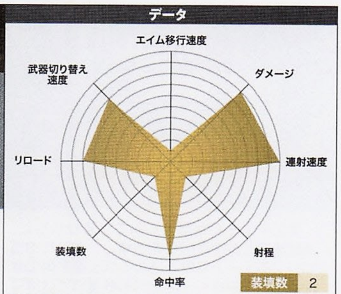
ショットガン

Ranger



弾のダメージ、リロード、武器切り替え速度の性能はショットガンのなかで最も高い。1回に撃ち出す弾は6発と少ないが、2連式で連射可能（エイムのボタンでも射撃になる）なため、同時に12発の弾を発射できる。

データ



装填数	2
予備弾数	18
タイプ	2連式

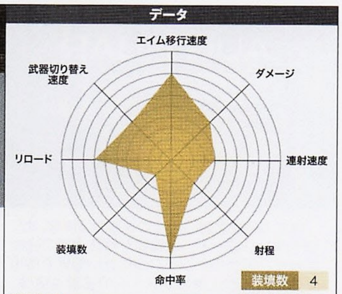
ショットガン

M1014



平均的な性能を持つ武器で、同時に8発の弾を撃ち出す。弾のダメージが高く、連射速度も速いので、比較的扱いやすい。ただし、連射力が高い銃にしては装填数に難があり、こまめにリロードをする必要がある。

データ



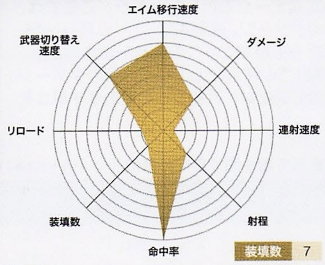
装填数	4
予備弾数	16
タイプ	セミオート

ショットガン
Model1887



弾の発射間にレバーアクションがあるため、連射はできないと考えていい。この武器のウリは命中率の高さ。腰だめ時のクロスヘアがほかのショットガンよりも小さく、同時に撃ち出す8発の弾がまとめてヒットしやすい。

データ



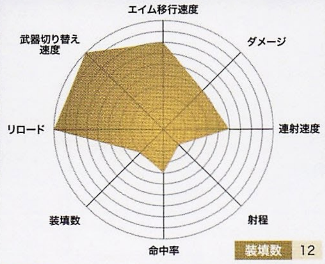
装填数	7
予備弾数	21
タイプ	レバーアクション方式

ハンドガン
USP.45



ハンドガンのなかで平均的な性能を持つ武器。M9と比べると総合的にやや見劣りするが、最大ダメージを保てる距離を越えても、ダメージがあまり減少しないため、中距離戦でも十分に敵を倒せる性能を持っている。

データ



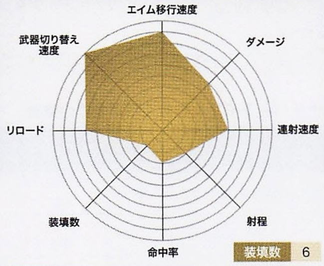
装填数	12
予備弾数	24
タイプ	セミオート

ハンドガン
.44Magnum



弾のダメージと射程を重視した武器。装填数にやや難はあるが、近距離戦だけでなく中距離戦もこなせるのが魅力。連射時は銃身が大きく跳ね上がるものの、弾道はわずかに上にズレるだけなので慣れると扱いやすい。

データ



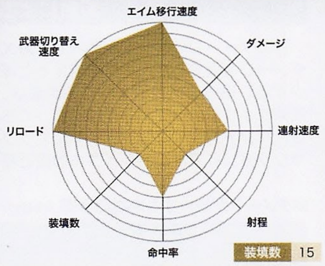
装填数	6
予備弾数	12
タイプ	セミオート

ハンドガン
M9



USP.45の性能を全体的に向上させたような武器。特にエイム移行速度と命中率の性能がよく、サブウエポンとして扱いやすい。ただし、USP.45が中距離まで対応できるのに対して、こちらはほぼ近距離専用となる。

データ



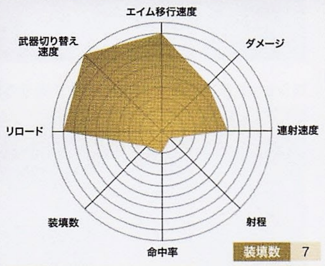
装填数	15
予備弾数	30
タイプ	セミオート

ハンドガン
Desert Eagle



弾のダメージを重視しているハンドガンで、.44 Magnumと比べると装填数とリロードの面でやや優れている。連射時の銃身のぶれがかなり大きく、弾のダメージが減少する距離も短いことから中距離戦には向かない。

データ



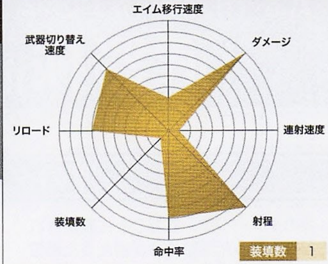
装填数	7
予備弾数	14
タイプ	セミオート

ランチャー
AT4-HS



航空支援のみロックが可能だが、ロックの有無を問わず撃てる。ロックしないで撃つことで発射後の弾道のぶれがなくなり、狙った場所に当てやすい。ただし、航空支援に対してのダメージはやや小さくなる。

データ



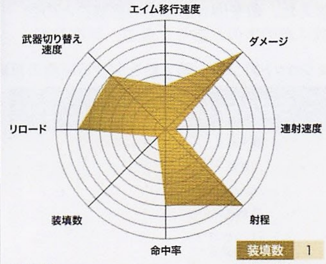
装填数	1
予備弾数	0
タイプ	航空支援のみロック可能

ランチャー
Thumper



グレネードランチャーを撃つ。弾は山なりに飛び、着弾すると爆発してその範囲内にいる敵にダメージを与える。アタッチメントのグレネードランチャーと同等の性能だが、腰だめ射撃でも必ずエイムを経由する。

データ



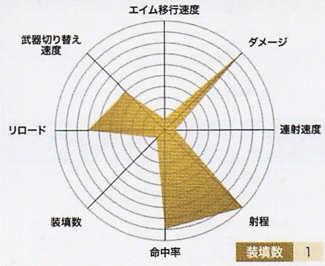
装填数	1
予備弾数	1
タイプ	グレネードランチャー

ランチャー
Stinger



航空支援のみロックが可能で、それ以外の状況では使用できない。航空支援を撃墜することに特化しており、予備弾数も含めて2発撃てるのが魅力。ロックしてから発射した弾は誘導するので、命中率はかなり高い。

データ



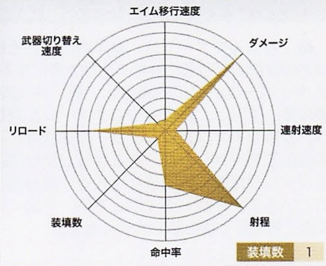
装填数	1
予備弾数	1
タイプ	航空支援のみロック可能

ランチャー
Javelin



地形、車両、航空支援など、あらゆるものをロックできるが、一定距離以上離れていることが条件となる。発射した弾は一度前方に進んだあと、上空高くまで上がってからロックした地点に向かって真上から着弾する。

データ



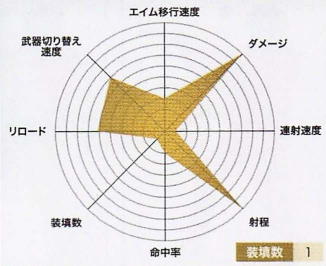
装填数	1
予備弾数	0
タイプ	指定地点にロック可能

ランチャー
RPG-7



ロケット弾をまっすぐ撃ち出す。発射後の弾道のぶれがかなり大きく、狙った場所に着弾させるのは難しい。AT4-HSと比べると全体的に性能は見劣りするものの、予備弾数を含めて2発撃てるのが長所となる。

データ



装填数	1
予備弾数	1
タイプ	ロック不可

武器の性能を限界まで知る！ Weapon verification data

武器検証データ

武器の大まかな性能は、P.057～061の武器データで示したとおり。ここでは、弾のダメージ、連射速度、エイム移行時間、リロード時間の4つの性能を徹底検証し、詳細について解説していく。弾のダメージや連射速度は、武器ごとの敵を倒す早さを知ることができ、クラスを作成するときに役立つ。リロード時間は、武器ごとにリロードをキャンセルするタイミングがわかり、普段の立ち回りを強化できる。細かい部分での武器の性能の差を把握して、カスタマイズや立ち回り方を見直してみよう。

弾のダメージ

弾のダメージは、武器ごとに設定されており、撃った距離や弾が当たった部位によって変化する。また、ストッピングパワーを付けると一律の倍率でダメージが上がるほか、サイレンサーを付けたときもダメージに変化がある。これらを踏まえた、敵を倒せるまでの武器ごとの弾数は右の表のとおり。なお、軽機関銃、スナイパーライフル、ランチャーは、距離によるダメージの減少がないため、どの距離でも一定のダメージとなる（ランチャーは直撃すると1発で倒せるため省略）。ショットガンについては、弾の最大射程を基準に、腰だめ撃ちで敵の腰のあたりを撃ったときに、ほぼ一撃で倒せる距離の目安を下の表に示している。

■各武器で敵を倒すまでの弾数（ヘッドショットは除く）

武器タイプ	武器名	サイレンサー	ストッピングパワーなし ダメージ減少前	ストッピングパワーなし ダメージ減少後	ストッピングパワーあり ダメージ減少前	ストッピングパワーあり ダメージ減少後
アサルトライフル	M4A1、ACR、F2000	なし	4発	5発	3発	4発
		あり	4発	5発	3発	4発
	FAMAS、SCAR-H、TAR-21、M16A4、AK-47	なし	3発	4発	2発	3発
		あり	3発	4発	2発	3発
	FAL	なし	2発	3発	2発	3発
		あり	2発	3発	2発	3発
サブマシンガン	MP5K	なし	3発	5発	2発	4発
		あり	3発	5発	2発	4発
	UMP45	なし	3発		2発	3発
		あり	3発		2発	3発
	Vector、P90、Mini-Uzi	なし	4発	5発	3発	4発
		あり	4発	5発	3発	4発
軽機関銃	L86LSW、RPD、AUG HBAR	なし	3発		2発	
		あり	4発		3発	
	MG4、M240	なし	4発		3発	
		あり	5発		4発	
マシンピストル	PP2000	なし	3発	5発	2発	4発
		あり	3発	5発	2発	4発
	G18、TMP	なし	4発	5発	3発	4発
		あり	4発	5発	3発	4発
	M93 Raffica	なし	3発	4発	2発	3発
		あり	3発	4発	2発	3発
ハンドガン	USP.45、M9	なし	3発	4発	2発	3発
		あり	3発	4発	2発	3発
	.44 Magnum	—	2発	3発	2発	3発
	Desert Eagle	—	2発	3発／4発	2発	3発

※ダメージの減少は距離による差

■スナイパーライフルで敵を倒すまでの弾数

<table>
<tr><th rowspan="2">武器</th><th rowspan="2">サイレンサー</th><th colspan="4">ストッピングパワーなし</th><th colspan="4">ストッピングパワーあり</th></tr>
<tr><th>頭</th><th>胸&肩</th><th>腹&腰</th><th>手足</th><th>頭</th><th>胸&肩</th><th>腹&腰</th><th>手足</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Intervention、Barrett .50cal</td><td>なし</td><td colspan="2">1発</td><td colspan="2">2発</td><td colspan="3">1発</td><td>2発</td></tr>
<tr><td>あり</td><td colspan="4">2発</td><td colspan="2">1発</td><td colspan="2">2発</td></tr>
<tr><td rowspan="2">WA2000</td><td>なし</td><td colspan="2">1発</td><td colspan="2">2発</td><td colspan="2">1発</td><td colspan="2">2発</td></tr>
<tr><td>あり</td><td colspan="4">2発</td><td colspan="2">1発</td><td colspan="2">2発</td></tr>
<tr><td rowspan="2">M21 EBR</td><td>なし</td><td>1発</td><td colspan="3">2発</td><td colspan="2">1発</td><td colspan="2">2発</td></tr>
<tr><td>あり</td><td colspan="4">2発</td><td>1発</td><td colspan="3">2発</td></tr>
</table>

■ショットガンの一撃で敵を倒せる距離の目安

SPAS-12	サイレンサー なし	サイレンサー あり
最大射程	11	7
通常	8	6
ストッピングパワー	10	7
照準安定	10	7
ストッピングパワー＋照準安定	11	7

Ranger	デュアル なし	デュアル あり
最大射程	6	6
通常	5	6
ストッピングパワー	6	6
照準安定	6	6
ストッピングパワー＋照準安定	6	6

AA-12	サイレンサー なし	サイレンサー あり
最大射程	7	4
通常	3	1
ストッピングパワー	4	2
照準安定	4	3
ストッピングパワー＋照準安定	6	4

M1014	サイレンサー なし	サイレンサー あり
最大射程	7	4
通常	6	4
ストッピングパワー	7	4
照準安定	7	4
ストッピングパワー＋照準安定	7	4

Striker	サイレンサー なし	サイレンサー あり
最大射程	9	6
通常	4	2
ストッピングパワー	5	3
照準安定	5	3
ストッピングパワー＋照準安定	6	4

Model1887	デュアル なし	デュアル あり
最大射程	9	7
通常	8	7
ストッピングパワー	9	7
照準安定	9	7
ストッピングパワー＋照準安定	9	7

※：デュアルは同時発射をした場合に一撃でほぼ倒せる距離。距離の値については右下の「距離によるダメージの変化」を参照。

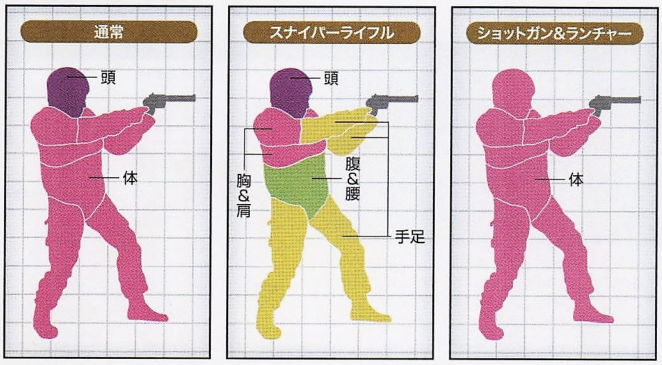
弾が当たった部位によるダメージの変化

敵に与えるダメージは、基本的に頭とそれ以外の部位のどちらに当たったかで変化する。スナイパーライフルの場合は、頭、胸&肩、腰&脚、手足と、部位よってダメージが異なり、ショットガンとランチャーの場合は、どの部位でもダメージが一定となる。部位によるダメージは頭に近いほど大きく、細分化されているスナイパーライフルでは、手足<腹&腰<胸&肩<頭の順で大きくなる。



▲ランチャーでもヘッドショットの表示は出るが、ダメージは体と同じ。

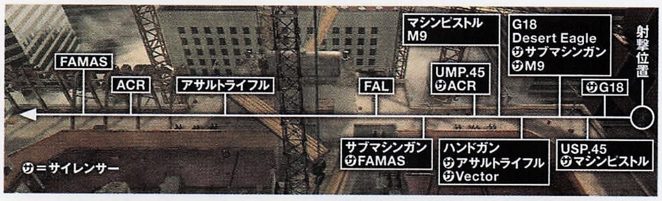
■ダメージが変化する部位



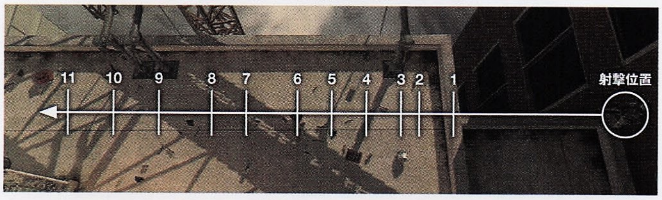
距離によるダメージの変化

弾のダメージは、一定距離内では最大ダメージを保てるが、それを越えると減少する。最大ダメージを保てる距離は、武器タイプによってある程度決まっており、ハンドガン<マシンピストル<サブマシンガン<アサルトライフルの順で長くなる。また、ダメージが減少する距離は、サイレンサーを装着すると、基本的に短くなる。下でHighriseのマップを例に、それぞれの距離の目安を確認できる図を掲載したので、これを参考にして使用するの武器の距離感を覚えよう。

■ダメージが減少する距離の目安（Highrise）



■ショットガンの最大射程と一撃で倒せる距離の目安（Highrise）



弾の連射速度

射撃したときの1発目は、どの武器もボタンを入力した瞬間に弾を発射する。(ランチャーでエイムを経由した場合は除く)。2発目以降の発射間隔は、武器の連射速度によって異なり、フルオートと3点バーストの武器は下の図のようになる。このなかで発射間隔が最短なのは、ラピッドファイアを付けたVectorで、1秒間に約21発の発射が可能。図では発射間隔が短い順に並べているので、これを基準に比べてみよう。3つの武器がある3点バーストに関しては、どの武器も発射間隔は同じ。1〜3発目がオートで発射される間隔、4発目は最速で撃ち出せるタイミングを示している。なお、UMP、軽機関銃全般、G18などは、発射間隔が安定しない武器の代表例。特にUMPはわかりやすく、連射し続けるとM4A1とUMP45の中間あたりまで連射速度が速くなることがある。その状態になると銃身が大きくぶれるので、体感でもある程度判断することができる。

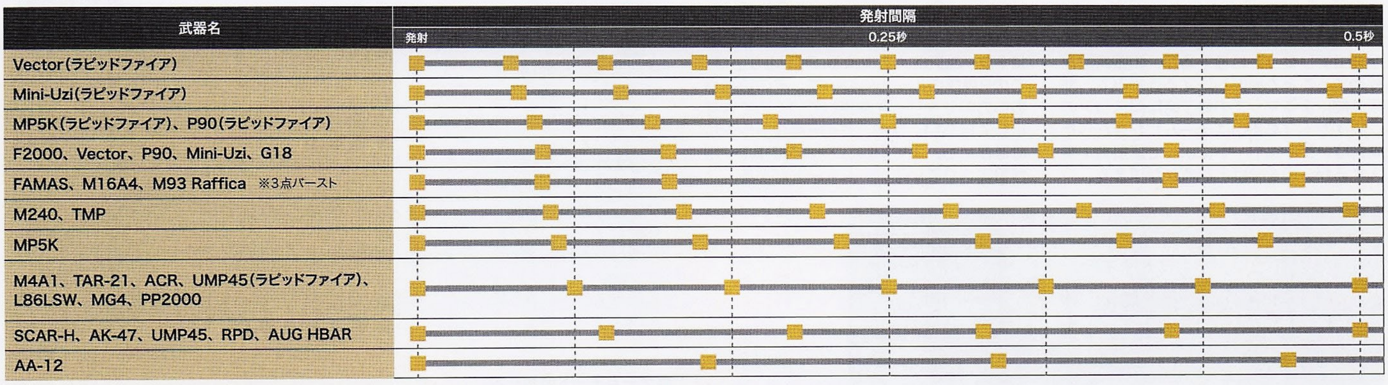
タイプがセミオート式の武器の連射速度について

セミオートや射撃後にポンプアクションなどを挟む武器を最速で連射した場合、下の表のような連射速度になる。掲載していないRangerに関しては、2発の弾を同時に発射することができるため、全武器のなかで最速の連射速度となる。

■フルオートと3点バーストを除く武器の連射速度

武器名	連射速度
Barrett.50cal、M21 EBR	1秒間で14発程度
FAL、WA2000、USP.45、.44Magnum、M9、Desert Eagle	1秒間で7発程度
Striker、M1014	1秒間で5発程度
Intervention、SPAS-12	1秒間で1発程度
Model1887	1.5秒間で1発程度

■弾の発射間隔



エイムへの移行時間とリロード時間

下の表は、腰だめの状態からエイムに移行するまでの時間をまとめたもの。エイムへの移行時間は、基本的に武器タイプで決まっており、早業(プロ)を付けると約3分の2に短縮される。また、ダッシュからエイムに移行するときは、すべての武器で同じ移行時間になり、ライトウェイト(プロ)を付けていた場合のみ、約3分の2に短縮される。ただし、ランチャーのように通常時の移行時間のほうが、ダッシュ中の移行時間よりも長い武器に関しては、移行時間は通常時よりも短くならない仕組みだ。

また、右の表はリロード時間について武器ごとにまとめたもの。実際に計測したリロード時間を、すべての弾を撃ち尽くした状態から弾がこめられるまでにかかる時間と、それから実際に射撃ができるようになるまでの時間(リロード後の隙)の2つに区分して掲載している。なお、早業を付けた場合は、リロード時間が約2分の1に短縮される。

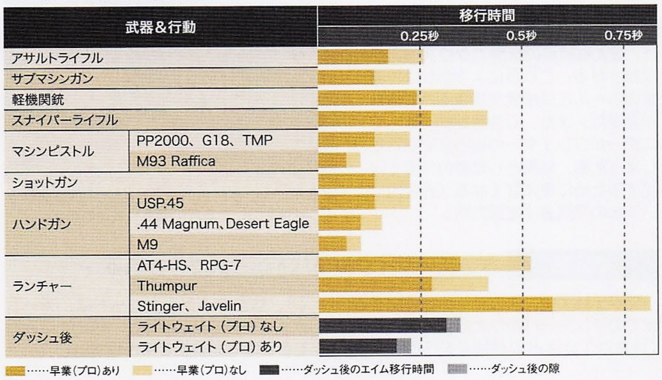


▲早業(プロ)を付けることは、正確な銃撃を1発ぶん早く撃てるぐらい影響力が大きい。

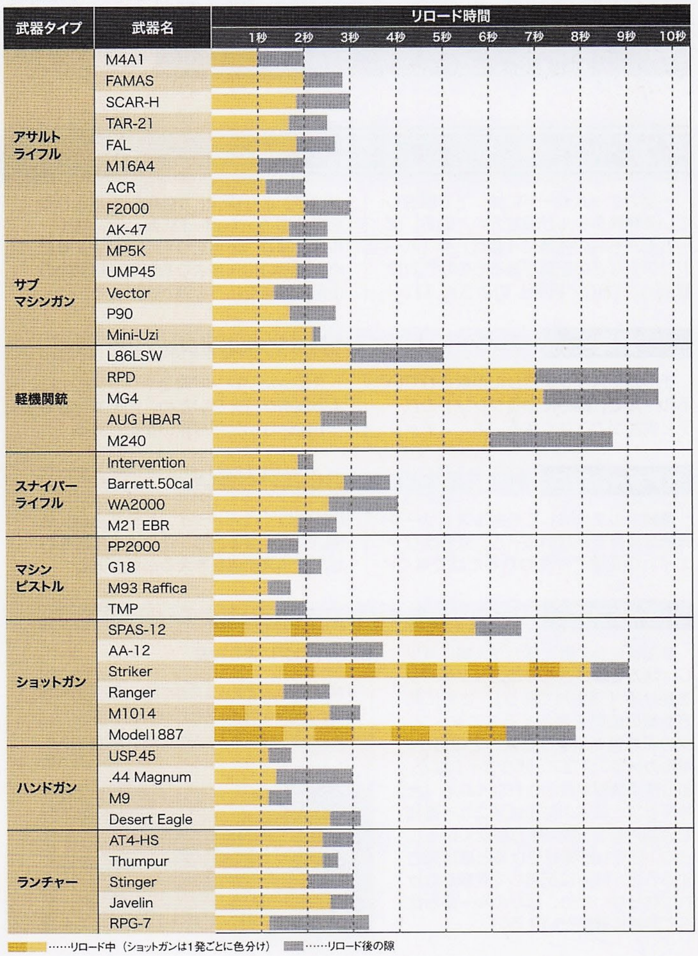


▲リロード後の隙は、ダッシュや武器の切り替えでキャンセルできる。実戦で活用しよう。

■エイムへの移行時間



■武器のリロード時間



ゲームモード
GAME MODE

各種ゲームモードのほとんどはチーム同士の勝負となる。他のプレイヤーと協力して戦うことになるので、勝利条件やルールをしっかりと把握しておきたい。そのうえで、ここで解説している戦術を実践してチームに貢献しよう。

基本となる8つのルールのセオリーや戦術を徹底指南!

ゲームモードは、右の表に示した19種類があり、記載している「解除Lv」に到達すると、それぞれをプレイ可能になる。いずれのゲームモードも、獲得したスコアがスコアリミットに達するか、制限時間が経過することで勝敗が決する仕組みで、制限時間によるマッチの終了時に同スコアのプレイヤー（あるいはチーム）が存在した場合は、ゲームモードによって延長戦に突入するか、引き分けとなるかが決まる。

各ゲームモードには、右下の表にまとめている8種類のルールのいずれかが適用されるが、一部のゲームモードには複数のルールが設定されており、プレイ時に自動的に1つが選択されて決まる。P.065からは、この8種類のルールについて、その特徴や戦い方のセオリーを解説していくので参考にしてほしい。なお、この8種類のルールのほかにも、下で解説している特殊ルールが設定されているゲームモードがある。



◀各ゲームモードで決められた最低限の参加人数が集まれば、両チームの人数が公平でなくてもマッチが開始される。そのため、ゲームモードを選択したタイミングによっては途中参加になることも多い。

■ゲームモードの種類

ゲームモード	選ばれるルール	解除Lv	参加人数
チームデスマッチ	Ⓑ	Lv1	8～12人
傭兵：チームデスマッチ	Ⓑ	Lv1	8～12人
フリー・フォー・オール	Ⓐ	Lv1	4～8人
ドミネーション	Ⓔ	Lv4	8～12人
グラウンド・ウォー	Ⓑ Ⓔ	Lv4	12～18人
デモリッション	Ⓗ	Lv7	8～12人
サボタージュ	Ⓓ	Lv10	8～12人
ヘッドクォーターPRO	Ⓕ	Lv10	8～12人
サーチ＆デストロイ	Ⓒ	Lv13	8～12人
ベアボーン：プロ	Ⓐ Ⓑ	Lv16	4～8人
チームタクティカル	Ⓑ Ⓒ Ⓔ Ⓖ Ⓗ	Lv19	6～8人
HC／跳弾：サーチ＆デストロイ	Ⓒ	Lv19	8～12人
ハードコア：チームデスマッチ	Ⓑ	Lv19	8～12人
TPSチームタクティカル	Ⓑ Ⓔ Ⓖ Ⓗ	Lv19	6～8人
短縮型：チームデスマッチ	Ⓑ	Lv1	8～12人
オブジェクティブ・ベアボーン：プロ	Ⓔ Ⓕ Ⓖ Ⓗ	Lv1	8～12人
HC／跳弾：ヘッドクォーターPRO	Ⓕ	Lv1	8～12人
キャプチャー・ザ・フラッグ	Ⓖ	Lv1	8～12人
ハードコア：ミックス	Ⓑ Ⓒ Ⓓ Ⓔ Ⓕ Ⓖ Ⓗ	Lv1	8～12人

※2010年8月26日現在のもの

■ゲームモードのルール

	ルール	解説		ルール	解説
Ⓐ	フリー・フォー・オール	P.065	Ⓔ	ドミネーション	P.069
Ⓑ	チームデスマッチ	P.066	Ⓕ	ヘッドクォーター	P.070
Ⓒ	サーチ＆デストロイ	P.067	Ⓖ	キャプチャー・ザ・フラッグ	P.071
Ⓓ	サボタージュ	P.068	Ⓗ	デモリッション	P.072

特殊ルールの種類

一部のゲームモードには、下で解説している特殊ルールが設定されている。ゲームモード名の先頭に「傭兵」や「ハードコア」などの記載があるものがこれに該当し、「HC／跳弾」のように「ハードコア」と「跳弾」が同時に設定されるものもある。なお、「跳弾」の特殊ルールは、味方への当たり判定が発生するため、通常のルールよりも射撃や爆発物の使用に注意を払う必要が出てくる。

傭兵　フレンド同士による連携をシャットアウト

チームデスマッチだけに用意されているルールで、招待によるフレンドのパーティ参加ができなくなる。ボイスチャットを使ったフレンド同士やクラン同士による連携が行えないため、他のゲームモードにはない公平な戦いが楽しめる。

ベアボーン:プロ　航空支援などに頼らない純粋な戦い

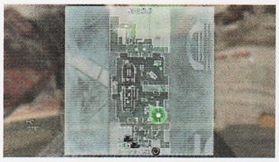
連続キルを達成してもキルストリーク報酬を獲得できないルール。立ち回りやエイムの正確さが問われるだけでなく、PERKの「ハードライン」や「冷血」も使いづらくなるため、このルールに合わせたクラス作成を考える必要がある。

ハードコア　リアルな戦場を体験できる高難易度モード

参加者全員の最大体力が大幅に減少し、味方を撃つとその味方がダメージを受ける（同士討ちあり）。さらに味方や敵の位置を表示するミニマップ、弾のぶれ幅を示すクロスヘアのほか、キルカメラ、スコア、残りタイムなど、あらゆる情報が表示されなくなる（全体マップと味方の位置はメニュー画面で確認可能）。最大体力が低くなることで1発でも銃弾を受けるとほぼ死亡するうえ、味方に配慮して攻撃しなければならないため、ほかのルールと比べて非常に過酷といえる。

■ハードコアによる影響

- 味方への誤射でチームに迷惑がかかる
- 敵の居場所を判断する情報が少ない
- 先に発見、攻撃することの重要性が高い



◀航空支援で爆撃位置を指定する際は、味方の位置に注意しよう。

跳弾　味方への誤射が自身へのペナルティに

味方を誤射すると、自分にダメージが返ってくるルール。ただし、自分が設置したクレイモアやC4を味方が攻撃して破壊したときは例外で、それらを壊したプレイヤーがダメージを受ける。



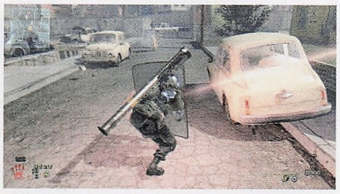
◀跳弾によるペナルティで、自身の連続キル（キルストリーク報酬）が途切れることも。

TPS　カメラワークが3人称視点へと変化

3人称視点（プレイヤーキャラを斜め後方から見下ろしたカメラワーク）になる。自分の側面や背後が見えるため、通常のルールよりも視界がやや広くなる。スナイパーライフルのスコープやサーマルサイトの照準は、通常のルールと同様だが、それ以外の武器の照準とアタッチメント（レッドドットサイト、ACOGスコープ、ホロサイト）は、3人称視点の状態でクロスヘアが収縮される。これらによる射撃は、通常のルールとは感覚が異なるので慣れが必要だ。また、心音センサーは、モニターがプレイヤーの後ろ姿で隠れてしまうため、結果として敵の位置を確認するために使えなくなる（範囲内にいる敵の発見音は確認可能）。

■効果を得られないアタッチメント

- レッドドットサイト
- ACOGスコープ
- ホロサイト
- 心音センサー



▲ライオットシールドはTPSだと視界が見やすく、銃弾を防いだときの弾痕も表示されない。

短縮型　マッチのサイクルがハイペースで行われる

マッチ終了後、次のマッチを再開するまでのインターバルが大幅に短縮される（通常は1分ほどの時間が約16秒になる）。該当するゲームモードは、チームデスマッチのみとなるが、待たずに連戦できるので経験値を稼ぎやすい。

自分以外がすべて敵となる1対多数の個人戦

フリー・フォー・オール

スコアリミット	1500pts	タイムリミット	10分	経験値(キル/支援)	50XP/―

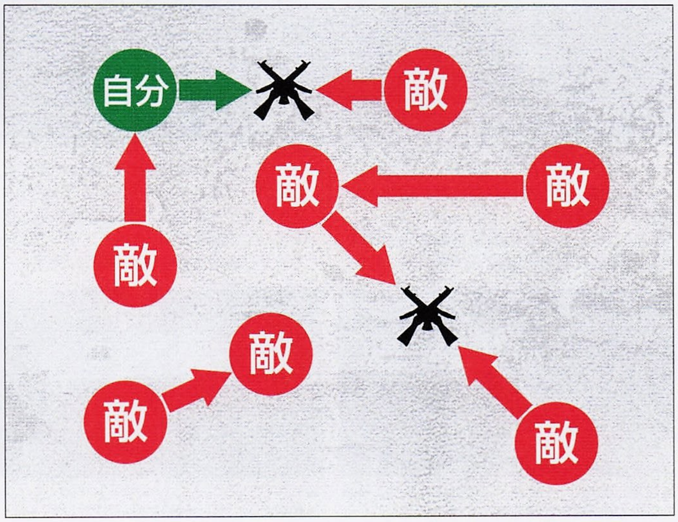
参加プレイヤー全員が敵同士となる個人戦で、お互いのキル数を競い合う。敵を1人倒すごとにスコアに50ptsが入り、誰かがスコアリミットに到達するか、制限時間が経過した時点のスコアによって勝敗が決まる。成績の上位3名が勝者となり、同じスコアのプレイヤーが複数いた場合は、デス数が少ないほうが上位となる。チーム戦と違って死亡しても誰にも迷惑がかからないので、最も気楽に遊べるルールといえる。



▲敵とは正面で1対1になるとは限らない。背後から狙われたり、挟み撃ちにあったりもする。


▲誤って自滅したとしても、敵からダメージを受けていなければ敵のスコアは増えない。

■フリー・フォー・オールのイメージ図

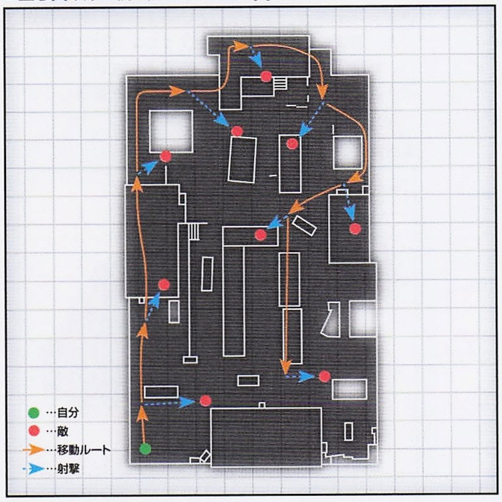


戦い方のセオリー

敵（自分以外のプレイヤーすべて）を倒すのが目的であり、短時間でとにかくキル数を稼ぐことが重要になる。そのため、1カ所にとどまって敵を倒していく戦い方は、安全ではあるがスコアを稼ぎにくく、自分のスキルアップのためにもならない。上位入賞を目指すのであれば、常に動き回って少しでも敵との遭遇率を高めていきたい。ただし、むやみに動き回っても敵に狙われるだけなので、正確なクリアリングを素早く行って安全を確保しつつ移動すること。また、敵同士が銃撃戦を始めたらミニマップや全体マップでその場所を確認し、近くにいるなら倒しにいこう。こういった基本を心がけておけば、敵の背後をとれたり、ダメージを受けている敵を発見できたりすることが多くなる。なお、キルストリーク報酬は、敵に奪われる可能性のある救援物資、自動機銃、緊急空中投下をできるだけ選択しないほうが無難だ。


◀デストリークに関しては、鎮痛剤がオススメ。復活後、すぐに敵と遭遇する可能性が高く、銃撃戦になればほぼ撃ち負けない。

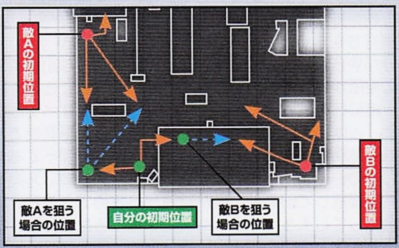
■立ち回り方の例（MAP：Scrapyard）



POINT1 敵の初期位置を予測して先制攻撃

マッチ開始直後のプレイヤーの配置は、ある程度決まっている。そこで最初は敵の初期位置を予測し、移動してきそうな場所で待ち受けて姿を見せた瞬間を狙い撃つのが効果的だ（右の図を参照）。基本的にどのマップでもある程度の間隔を開けて外周に配置されることが多いので、何度もプレイすれば大体の初期位置を覚えられる。参加人数が多く、狭いマップほど狙いやすいが、しばらく待っても敵が現れないようならすぐに諦めて移動しよう。また、敵も同じようにこちらを狙っている可能性があるので、初期位置から移動するときは周囲を警戒しておくこと。

■開始直後に狙いを定めるポイントの例



POINT2 空撃ちや救援物資で敵をおびき寄せる

敵をなかなか発見できないときは、その場で空撃ちしてミニマップに自分の居場所を映し、敵をおびき寄せるのも手。身を潜めて敵が向かってくるところを迎撃したり、すぐに移動して敵の背後に回り込んだりしよう。また、救援物資などを要請したあとにわざと拾わないのも有効。敵が奪おうと近づいてきたところを迎撃するのが目的だが、倒し切れなかった場合は奪われるので中身を見てから試そう。

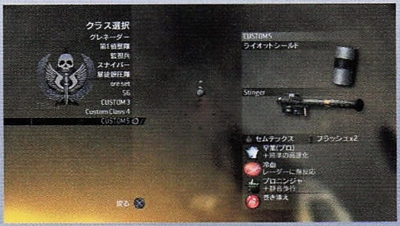

◀他のプレイヤーが救援物資を奪おうとすると時間がかかるのでそこを狙おう。

POINT3 敵の航空支援は自滅してでも撃ち落とす

ハリアーや攻撃ヘリなどの航空支援を敵が要請したときは、敵にスコアを稼がせないためにも即座に迎撃したい。たとえPERKに冷血をセットしていたとしても、放置しておくと自分以外の敵が倒されてスコアに大きな差をつけられてしまう。ただし、航空支援の迎撃にはStingerが最適だが、サブウエポンがStinger以外の武器であることも多い。そこで役立つのが、クラス作成時にあらかじめ下のようなクラスを用意しておく方法。航空支援を要請されたらグレネードなどで自滅し、そのクラスに変更すれば素早く迎撃できる。航空支援を迎撃したあとは再び自滅して元のクラスに戻そう。

■オススメのカスタマイズ

- **Stinger**：航空機などをロックオン可能なため、航空支援の迎撃に最適。弾数も2発あるため、フレアを1回使用するペイブロウやヘリガンナーにも対応できる。
- **セムテックス**：装備のなかでもあまりクセがなく、戦術的にも手軽で扱いやすいグレネード。自分の足もとや目の前の壁に投げることですぐに自滅できる。
- **冷血**：敵の航空支援に狙われなくなる。Stingerで安全にロックオンするためには必要不可欠なPERK。



▲手短に行うために、クラス変更は自殺用のセムテックスを投げてから起爆するまでの間に行うのが理想だ。

2つの勢力に分かれてキル数を競い合う

チームデスマッチ

スコアリミット	7500pts	タイムリミット	10分	経験値（キル／支援）	100XP/20XP

参加プレイヤーが2つのチームに分かれ、キル数を競い合うチーム対抗戦。敵を1人倒すごとに100ptsがチームに加算され、先にスコアリミットに到達するか、制限時間が経過した時点でスコアが高いほうのチームが勝利。制限時間が経過して両チームのスコアが同じだった場合は、引き分けでマッチ終了となる。ちなみに、グランド・ウォーで選ばれるチームデスマッチのみ、スコアリミットが10000ptsになる。

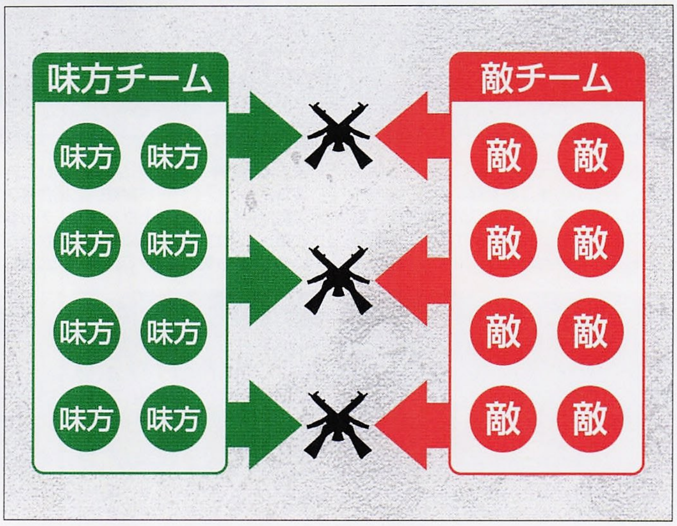


▲自分の成績よりも、チームを勝たせることが第一。自分勝手な行動はなるべく控えよう。



▲ハードコア・チームデスマッチでは、ライフは無制限だが、復活待機時間が設定されている。

■チームデスマッチのイメージ図



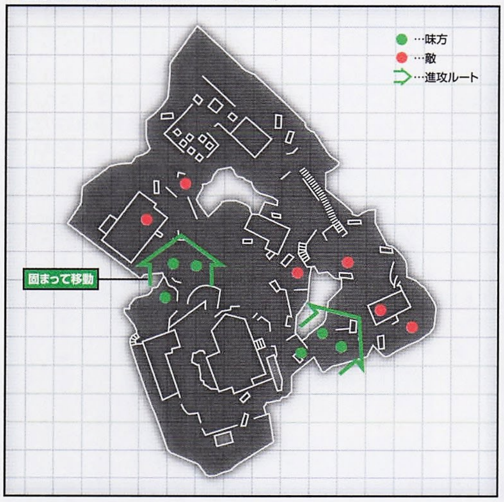
戦い方のセオリー

複数のプレイヤーと協力して戦うことになるので、味方との団体行動が基本になる。単独行動をとると、死角が多くなりすぎて、不意打ちを食らったり、挟み撃ちされたりしやすい。そのうえ、自分がやられて敵の居場所がミニマップに映し出されても、あまりに場所が離れすぎていると味方がフォローできなくなる。味方と一緒に行動していれば、それらの問題点をすべて改善できるわけだ。とはいえ、味方同士が固まりすぎると爆発物でまとめて倒される危険性が高くなるので、一定の距離は保っておくこと。また、敵のいる場所へ進攻する際、味方全員が同じ方向（敵陣側だけ）を警戒していると、敵が背後から攻めてきたときに対応できず全滅してしまう。そうした状況を避けるためにも、味方と行動するときは、集団の先頭にいるなら前、最後尾にいるなら後方など、お互いに死角をカバーしながら進攻していこう。



◀移動する際は、銃声や足音、ミニマップなどで敵の動きを把握する。周囲の危険を察知したらそのときの状況に合った行動をとろう。

■立ち回り方の例（MAP：Estate）

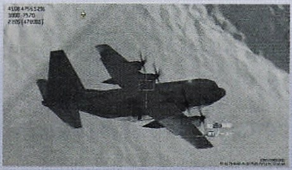


POINT1 キルストリークで味方チームを支援

敵の行動を予測しにくいため、ミニマップで全体の動きを把握することが重要となる。そこで役立つのがキルストリーク。UAVは味方全員、カウンターUAVは敵全員に効果があるので、これらを使用して敵の居場所を味方全員のミニマップに映したり、敵のミニマップを使えなくして敵チームの連携を崩したりするのが有効だ。なお、プレデターミサイルが、ペイブロウ、ヘリガンナー、AC-130といったフレアを使用する航空機などを1発で撃墜できることを覚えておくと被害を最小限に抑えられる。いずれのキルストリークも獲得に必要な連続キル数が少ないので、うまく活用していきたい。

■オススメのPERKとキルストリーク

- **ハードライン**：連続キル数が少ないキルストリーク報酬をためるのに有効。2連続キルでUAVを要請できるので、大量にため込めばチームをかなり支援できる。
- **UAV**：約30秒間、敵全員の居場所をレーダーに表示する。発動させやすく、味方全員が効果を得られるのが最大の利点。ただし、冷血をセットしている敵には無効。
- **カウンターUAV**：約30秒間、敵全員のミニマップを妨害するため、射撃しても居場所がばれない。敵がUAVを要請したタイミングで使用するのがベストだ。
- **プレデターミサイル**：敵を倒す目的のほか、敵の航空支援の迎撃にも使える。敵のカウンターUAV中は航空機の位置も見えなくなるので使用を控えよう。



◀AC-130は、マップ外周の高高度をゆっくりと旋回している。上空を見上げて位置を確認してから狙おう。



▶キルストリーク報酬の獲得サイクルを早めるために、プレデターミサイルまで獲得したらわざと自滅してもいい。

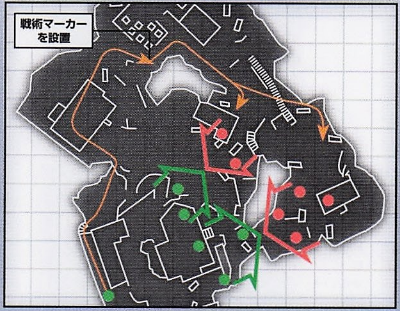
POINT2 隠密行動で敵陣の背後から攻める

広いマップでは、味方と敵がお互いにあまり動かずに交戦するといった状況が起こりやすい。そのまま戦ってもスコアをあまり稼げないため、このような状況のときは単独で敵陣の背後に回り込み、一気に切り崩す戦法にチャレンジしたい。単独行動は圧倒的に不利だが、下で示しているように、できる限り敵に察知されないようなカスタマイズで行動すれば、背後をとれる確率を高められる。成功すれば連続キルを狙いやすく、強力な航空支援を要請してチームを勝利に導ける可能性も高くなる。

■オススメのカスタマイズ

- **サイレンサー**：射撃時の発砲音を小さくし、射撃しても敵のミニマップに映らなくなる。敵を倒したときに他の敵に自分が付近にいることを気づかれにくくなる。
- **戦術マーカー**：敵陣の背後に回り込み、突入する前に設置しておけば、倒されてもそこから潜入を再開できる。できるだけ発見されにくい位置に設置するといい。
- **冷血（プロ）**：敵がUAVを要請しても自分の存在を気づかれなくなる。敵の航空支援やサーマルスコープの対策にもなっており、隠密行動には欠かせない。
- **プロニンジャ**：敵がこもっている建物への潜入時や、心音センサーをつけている敵がいるときに有効。足音を聞かれないようにしゃがみ歩きで慎重に移動しよう。

■敵陣の背後に回り込む際の行動の例



爆破対象物をめぐる復活なしの攻防戦

サーチ&デストロイ

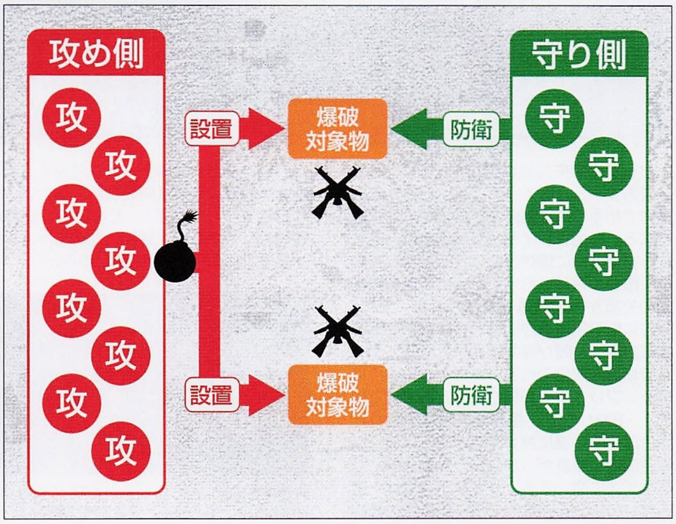
スコアリミット	4pts	タイムリミット	2分30秒	経験値(キル/支援)	500XP/200XP

参加プレイヤーは爆破対象物の爆破を目指す攻め側、爆破対象物を防衛する守り側の2チームに分かれ、攻守を3ラウンドずつ交替で行う。1ラウンドの制限時間は2分30秒で、攻め側は2カ所の爆破ポイントのどちらかを爆破すれば1pts獲得、守り側は制限時間まで爆破対象物を守り切るか、設置された爆弾を解除すれば1pts獲得してラウンドが終了する。敵に倒された場合、そのラウンド中は復活できず、どちらかのチームが全滅することでも決着がつく(守り側は爆弾を設置されていた場合、敵を全滅させたあとに爆弾を解除する必要もある)。なお、6ラウンド目の終了時点で両チームが3ptsずつで引き分けた場合は延長戦へと突入し、そのときの攻守はランダムで決まる。なお、ミニマップの表示が攻守で若干異なっており、攻め側は、爆弾(爆弾を所持した場合はそのプレイヤー)と爆破対象物の位置が表示されるが、守り側は爆破対象物しか表示されない。



▲爆弾の設置や解除には約5秒の時間がかかる。また、爆弾設置後は起爆までに45秒が必要。

■サーチ&デストロイのイメージ図



戦い方のセオリー

攻め側は、爆破対象物を爆破するか、敵を全滅させるかしないと勝利できないのに対し、守り側は制限時間まで爆弾の設置を阻止するだけで勝利できる。動き回る必要があるぶん攻め側のほうが不利といえるが、いったん爆弾が設置されると、今度は守り側がその解除のために行動しなければならず立場が逆転する。つまり、攻め側は2つの爆破対象物のどちらかに狙いを絞って進攻し、一方の守り側はそれを踏まえ、どちらをターゲットにしているのかを見極めて守りを強化するのが基本となる。また、爆弾所持者が倒されるとその場に爆弾を落とす。この状況で守り側に爆弾を見張られると攻め側は圧倒的に不利になるので、爆弾所持者は味方が進攻ルートの安全を確保するまで、前線に出ないようにしよう。なお、起爆タイマーが5秒以下になると解除が間に合わなくなるため、守り側が敵を全滅させても攻め側の勝利となる。



◀設置した本人が死亡してもクレイモアはその場に残る。爆破対象物に設置されていることがあるので、攻め側は常に警戒しておこう。

■立ち回り方の例(MAP:Rundown)



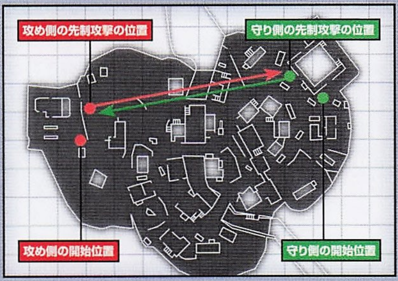
POINT1 開始直後に遠距離から先制する

復活なしのルールのため、開始直後に先制攻撃を仕掛けるのが有効となる。遠くの敵を仕留めるのに適したスナイパーライフルを使い、下で示した例のようにラウンド開始後に初期位置から移動する敵を狙う。ただし、敵も同じことを考えている可能性があるので十分に警戒しておこう。なお、先制攻撃が成功しなくても、スコープで敵の動きを見ることで、2つある爆破対象物への進攻or防衛の人数配分を確認できるという大きなメリットがある。

■オススメのカスタマイズ

- **Barrett.50cal**:ストッピングパワーがあれば、敵の上半身を狙撃して一撃で倒せる。
- **サーマルスコープ**:遠くにいる敵を視認しやすくなるが、冷血をセットしている敵には効果が薄い。
- **ワンマンアーミー**:スナイパーライフルで先制攻撃を狙ったあとに他のクラスに切り替えるのが有効。

■先制攻撃を仕掛ける場所の例



攻め側の先制攻撃の位置



◀初期位置から北に少し移動。小さな丘に立っている大きな木が目印で、そこから白い建物の1階を見る。

守り側の先制攻撃の位置



◀マップ北東にある白い建物に移動。ドラム缶や木箱が置いてある近くで、丘の上の木周辺を素早く確認する。

POINT2 キルストリークの使用タイミング

キルストリーク報酬を獲得するのが難しいルールだが、うまく獲得できた場合はチームを勝利へ導けるベストタイミングで使っていきたい。基本的にそのラウンドを制することで勝敗が決まるマッチポイントのときに使うのが理想だ。現実的に考えると、達成できても連続5キルぐらい。これに該当するキルストリーク報酬は5つあるが、オススメはUAV、救援物資、プレデターミサイルの3つ(オススメの使用タイミングは左下を参照)。また、敵の残り人数が圧倒的に多く、生存者は自分だけという状態で、連続キルの継続中であれば、無理に攻めないでそのラウンドは生き残ることだけに専念するのもありだ。

■オススメのキルストリーク

- **UAV**:ラウンド開始直後ではなく、味方が分散して敵と接触する直前ぐらいで使うのがベスト。時間は30秒と限られているが、格段に立ち回りやすくなる。
- **救援物資**:運任せになるが、強力な航空支援を獲得できればそのラウンドを一気に制することも可能。ラウンド開始直後に使えば、敵に盗まれる心配はほぼない。
- **プレデターミサイル**:ラウンド開始後は5秒経過するまで発射できないが、5秒後なら敵がまだ分散していない可能性が高いため、うまくいけば複数の敵を倒せる。



▲ほかのルールに比べて航空支援の有効性が高い。PERK2にハードラインをセットすることも選択肢に入れておこう。

爆弾を奪取し、敵の爆破対象物を爆破せよ

サボタージュ

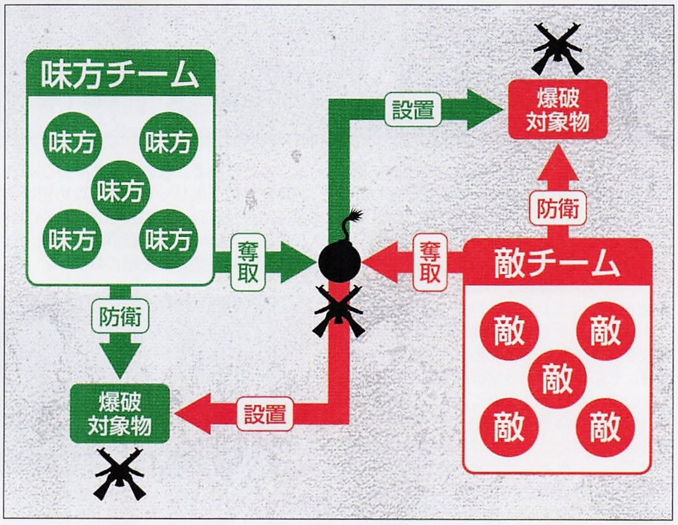
スコアリミット	1pts	タイムリミット	20分	経験値（キル／支援）	50XP／10XP

マップの中央付近に置かれた1つの爆弾を味方チームと敵チームで奪い合い、その爆弾で相手の爆破対象物を爆破すれば勝利となる。参加プレイヤー全員の画面とミニマップには常に爆弾の位置が表示されており、誰かが爆弾を拾った場合は、爆弾所持者の位置が一定間隔で表示される。また、味方に爆弾所持者がいるときは敵チームの爆破対象物、敵が爆弾所持中には味方チームの爆破対象物の位置も確認できるようになる。プレイヤーが倒されると復活までに約7～8秒かかり、爆弾所持者が倒された場合は、その場に爆弾を落とす。なお、制限時間内に勝負がつかなかった場合は、サドンデスに突入する。サドンデスでは、復活なしのルールとなり、爆破対象物の爆破以外に、どちらかのチームが全滅することでも勝敗が決まる（時間切れの場合は、引き分けでマッチ終了）。ちなみに、爆弾の設置には約2.5秒、解除には約5秒。起爆するまでに45秒の時間がかかる。



▲爆弾を解除したプレイヤーはそのまま爆弾所持者になる。その場にとどまるのは危険だ。

■サボタージュのイメージ図



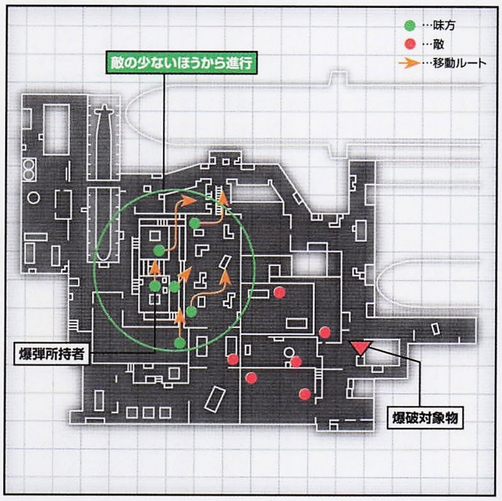
戦い方のセオリー

爆弾の争奪戦を制することができるかどうかが、最初のポイントになる。味方と協力して爆弾の周辺を制圧したら、爆弾所持者を守りつつ、敵を排除しながら敵側の爆破対象物まで進攻しよう。敵チームの爆破対象物付近に到達したら、その周囲の安全を確保してから爆弾を設置し、爆破対象物を見渡せる場所に移動して起爆までの45秒間、チーム全員で爆破対象物を守ればいい。敵に爆弾を奪われたときは、敵チームの進攻ルートを抑えて、とにかく爆弾を奪取することに専念しよう。なお、味方チームの爆破対象物に爆弾を仕掛けられてしまっても、爆弾の解除に成功すれば起爆前にカウンターを狙える。このときは敵に攻め込まれている状況であるためか、敵と味方の復活地点が開始直後と逆になることが多い。復活した味方が敵の爆破対象物付近を制圧している間に、爆弾を解除したプレイヤーが急いでそこへ向かえば逆転も可能だ。



◀爆弾を設置したあとは、爆破対象物付近で固まらず、その周辺を見渡せる場所で守る。こうすることで敵に切り崩されにくくなる。

■立ち回り方の例（MAP：Sub Base）



POINT1 爆破対象物へ先回りして突破口を開く

お互いの戦力が均衡していると、ヘリガンナーやAC-130の要請など、戦況を大きく変えるきっかけがない限り、なかなか決着がつかない。そんな状況を打開する1つの手段が爆破対象物への先回りだ。敵陣の背後から敵を全滅させることで、敵の復活地点が変わり、それをきっかけに爆弾の設置が容易になることがある。P.066のPOINT2で解説している潜入用のカスタマイズで試すのがオススメだ。



◀先回りは、両チームがマップの中央付近で爆弾を奪い合っているときが狙い目。

POINT2 爆弾所持者の立ち回り方

爆弾所持者は勝敗を左右するキーマンになる。立ち回り方しだいでは、敵に爆弾を奪われて逆転されかねないので、右で示した3つの原則を必ず守るようにしよう。①については、爆弾所持者はミニマップで居場所を知られるため、敵のスナイパーライフルなどで狙われないようにするためだ。居場所がわかるといっても、敵は数秒おきにしか正確な位置を知ることができないので、立ち止まらなければ狙いをつけにくくなる。②は、万が一自分がやられてしまっても、近くにいる味方がすぐに爆弾を引き継ぐことで、有利な展開を維持できるため。そして③は、爆破対象物に隠れることで自身の的を小さくし、設置中にやられにくくするためだ。

■爆弾所持者の立ち回り3原則

①1カ所にとどまらず、なるべく動き回る
②単独行動をしないで味方の付近にいる
③爆弾の設置は伏せながら行う



◀爆弾が置いてある付近は、常に誰かに狙われている可能性が高いので、スモークを使ってから近づくといいだろう。

POINT3 特定の航空支援は爆弾設置後に使う

自動機銃とハリアーは、比較的獲得しやすいキルストリーク報酬でありながら、爆破対象物の防衛にかなり役立つ。これらを獲得した場合は、温存しておいて味方が爆弾を設置したタイミングで使おう。また、そのほかのキルストリーク報酬のうち、プレデターミサイル、精密爆撃、ステルス爆撃機は、防衛中の爆破対象物の周辺に味方がいなくなったときに爆破対象物に向かって使用するといい。うまくいけば、爆弾を解除しようとしている敵を倒せるうえに、爆破対象物の周辺を再び制圧しやすくなる。

■オススメのキルストリーク

●**自動機銃**：敵の進攻ルートと防衛する爆破対象物が射程内に入るように設置し、爆破対象物に近づく敵を処理してもらう。設置後は破壊されない限り1分30秒の間活躍してくれるので、爆破対象物周辺の制圧に使用してから爆弾設置後に移動させてもいい。

●**ハリアー**：爆破対象物の上空に指定して防衛を手伝ってもらう。空爆後は約40秒滞空するので、爆弾を設置し始めるぐらいで要請してかまわない。



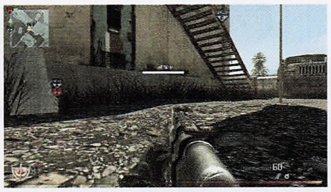
◀自動機銃とハリアーは、爆弾解除の援護にも役立つ。

マップ上に点在する3つの陣地の争奪戦

ドミネーション

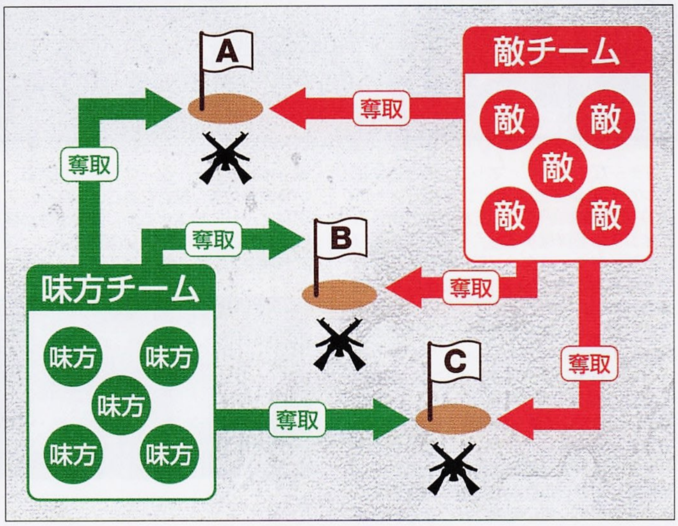
スコアリミット 200pts | タイムリミット 無制限 | 経験値（キル／支援） 50XP/10XP

2チームに分かれ、マップ上にある3カ所の陣地を奪い合う。陣地にはA（アルファ）、B（ブラボー）、C（チャーリー）と記された旗が立てられており、それぞれの位置は画面やミニマップに常時表示されている。陣地は旗の付近で一定時間待機していると確保でき、1人の場合は約10秒かかるが、確保可能なエリア内に味方が多くいるほど確保にかかる時間が短縮される。ただし、確保可能なエリア内に敵がいた場合は、その敵を倒さない限り陣地を確保できない。旗の色はどちらのチームが確保しているかを表しており、中立ならグレー、味方チームなら緑、敵チームなら赤で表示される。なお、敵チームが確保した陣地を奪取することもでき、そうしようとすると敵チームにアナウンスが流れ、ミニマップに表示されている陣地のアイコンが明滅する。陣地を確保すると、その数に応じてチームに5秒ごとに1ptsずつ加算され、先にスコアリミットに到達したチームが勝ちとなる。



▲陣地の確保中にエリア外に出た場合、約1秒以内に戻ればゲージはリセットされない。

■ドミネーションのイメージ図



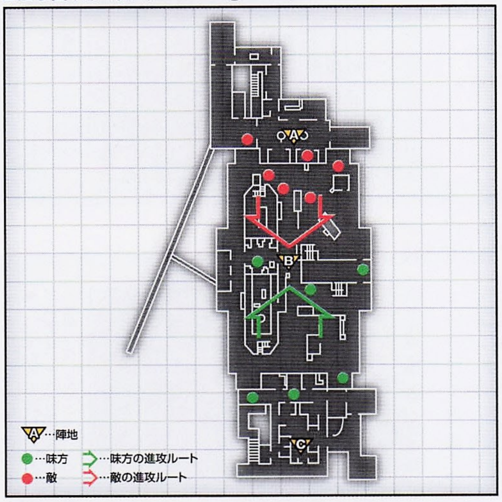
戦い方のセオリー

A地点とC地点は基本的に両チームの開始位置に近く、B地点はマップの中央付近にあることが多い。2つの陣地をキープすることが勝つための定石であり、激戦区となるB地点を先に確保したほうが圧倒的に有利になる。開始位置から近い陣地を確保することでB地点にたどり着くのが遅れるようなら先にB地点の確保に向かおう。確保できたらチーム全員で防衛ラインをB地点付近まで押し上げ、2つの陣地をキープし続ければいい。ここで重要なのは3つ目の陣地は絶対に確保しようとしないこと。すべての陣地を確保してしまうと敵の復活地点が変わってしまうだけでなく、せっかく確保した陣地を守り切れない可能性が高くなる。なお、B地点をなかなか確保できないときは、もう1つの敵陣地の奪取を狙ってみるのも手。奇襲に成功すれば、敵が陣地をとり返そうとする間に本命であるB地点を確保しやすくなる。



◀陣地を確保する際は、少しでも敵から狙われにくくするために障害物に隠れながら、もしくは旗の中心から離れて伏せで確保する。

■立ち回り方の例（MAP：Highrise）



POINT1 身を隠しながら陣地の確保を狙う

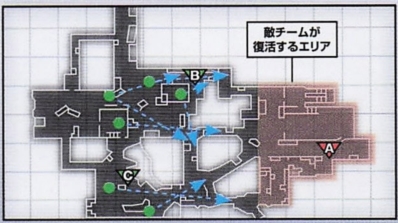
陣地を確保する際は、障害物を利用してできるだけ敵が狙いにくい位置で待機するのが理想。右に掲載している4つの場所は隠れたまま陣地を確保できる代表的な待機ポイントで、壁越しになっているため陣地を狙った爆発物にも対処できる。各マップで隠れられる場所を覚えておけば、効率よく陣地を確保できるのでうまく活用しよう。なお、敵が侵入したアナウンスが流れたときに陣地を確認しても敵が見えないような ら、こういった場所に隠れている可能性が高い。この場合は隠れている壁に向かって射撃し、弾を貫通させて倒そう。



POINT2 敵チームを封じ込める

2つの陣地をキープする常勝パターンをさらに徹底すると、前線を押し上げてB地点までの敵の進攻ルートをふさぐという戦術に行き着く。右の図のように2つの陣地を確保したあと、防衛ラインを押し上げることで敵の復活地点がA地点付近になり、敵の進攻ルートをかなり絞り込める。この状況を作り出せればC地点を守る必要がなくなるため、B地点への進攻ルートを味方全員で抑えるだけで安全にスコアを稼げる。敵に倒されてもほかの味方がカバーしてくれるので、その間に再び配置につける。

■敵を封じ込める際の味方の配置例



POINT3 アイコンの明滅を頼りに遠距離から防衛

陣地を確保したあとは、陣地から少し離れた敵から見つかりにくい場所で待機して防衛するのが基本となる。敵に陣地を奪取されそうになるとその陣地のアイコンが明滅するので、遠くから陣地付近を見渡して確保中の敵をすぐに始末しよう。その際、少し移動するだけで2つの陣地を見渡せるような場所で待機していれば、同時に防衛することも可能だ。なお、爆発物（フラグやセムテックス、グレネードランチャーなど）であれば、旗の根元付近に着弾させることでまとめて敵を倒せるのでオススメ。

■オススメのカスタマイズ

- **グレネードランチャー**：中～遠距離で身を隠しつつ、陣地を防衛するのに最適。どの場所からでも的確に陣地をとらえられるように高さ調整のコツをつかもう。
- **危険察知**：グレネードランチャーで即死させられる爆風の範囲が広くなる。旗の根元を狙ったときにわずかに着弾地点がそれても敵を仕留めやすくなる。
- **プレデターミサイル**：アイコンの明滅を確認してからでも攻撃は間に合う。冷血で敵の位置が見えていなくても、陣地に着弾させれば確実に防衛できる。



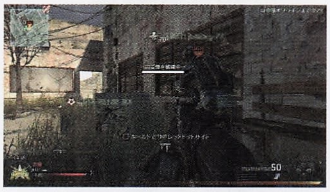
▲連続してアナウンスが流れると聞こえないこともあるので、陣地のアイコンを見て明滅していたら敵を探そう。

司令部を奪取して敵チームから守り切れ

ヘッドクォーター

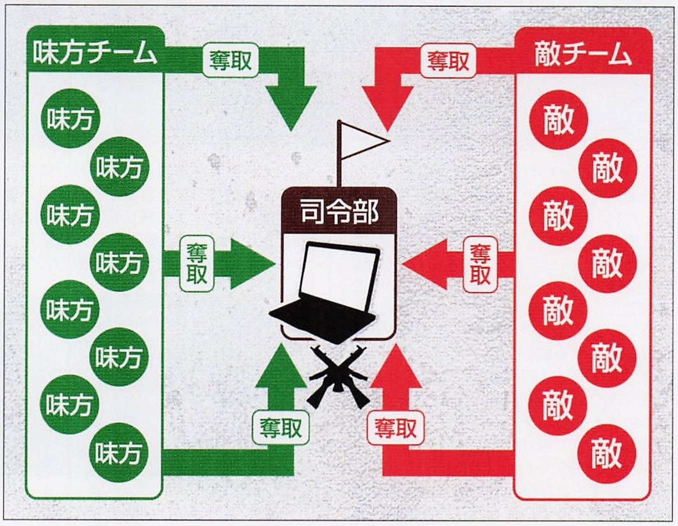
スコアリミット	200pts	タイムリミット	15分	経験値(キル/支援)	50XP/10XP

2チームに分かれ、マップ上のどこかにランダムで設置されるインテル（ノートPC）の争奪戦を行う。どちらかのチームがインテルを確保すると、その付近のエリアがヘッドクォーター（司令部）として設定されるが、インテルが設置されてから30秒間はオフライン状態のため、設置場所に到達しても確保できない（ヘッドクォーターの設定が行われない）。ヘッドクォーターを維持しているチームには、5秒ごとに5ptsのスコアが加算されるが、その間、同チームのプレイヤーは復活できなくなる。インテルが破壊されるか1分が経過するとヘッドクォーターの設定は解除され、その数秒後にインテルは別の場所に再設置される。そのため、短い間隔でインテルの争奪戦→ヘッドクォーターにおける攻防戦、という流れが繰り返されることになる。スコアリミットに到達するか、制限時間が経過したときにスコアが高いと勝利となり、スコアが同じであった場合は引き分けとなる。



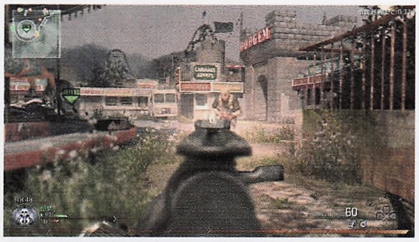
▲インテルの確保や破壊は、付近の味方の数が多いほど早くなり、付近に敵がいると行えない。

■ヘッドクォーターのイメージ図



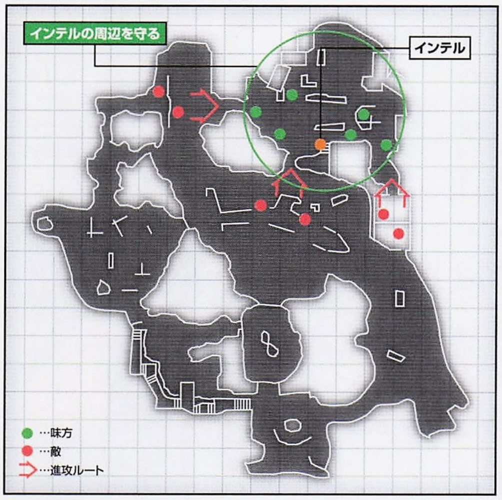
戦い方のセオリー

インテルが設置される場所は建物内が多く、その付近は爆発物で攻撃されやすくなる。インテルはマップ上に設置されてから30秒経過しないと確保できないため、いきなりインテルの付近で待機するのはあまり意味がない。インテルが設置されたら、最初はインテルの設置場所への進攻ルートを見張って周辺を制圧。敵の数が少なくなって安全になったら確保に向かおう。その際、味方全員でインテルを確保しようとすると、爆発物で攻撃されてまとめてやられてしまうので、最低でも半数は敵の進入を防ぐために外に残っておくこと。無事にインテルの確保に成功したら、すぐにその場から離れ、インテルの設置直後と同じように味方全員で敵の進攻ルートをふさごう。なお、敵がインテルを破壊しようとするとアイコンが明滅するので、爆発物で攻撃するか、周囲を警戒しつつインテル付近まで移動して敵を倒そう。



◀防衛中は復活できないので慎重に行動しよう。敵に発見されにくくなるサイレンサーや冷血などをセットしておくと心強い。

■立ち回り方の例（MAP：Afghan）

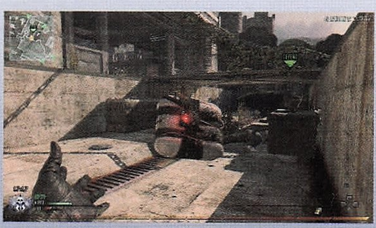


POINT1 インテルの確保と破壊だけに徹する

インテルの付近は爆発物の的になりやすいが、その確保や破壊のためには近づく必要があるので、下のようなカスタマイズで少しでも生存率を高めよう。インテル付近まで移動したら、部屋の角や障害物を背にしてライオットシールドを構え、確保や破壊が完了するまで耐え続けよう。なお、建物内にランチャーを撃たれることもあるので、入口や窓の向かい側にある壁は背負わないこと。

■オススメのカスタマイズ

- **ライオットシールド：** 正面で防げば爆発物のダメージを軽減できる。フラグやセムテックスを投げ込まれたら、警告マーカーの矢印に合わせて向きを変えよう。
- **ブラストシールド：** 爆発物への耐性が高まる。装着中は視界が狭くなり、ミニマップも見えなくなるので、適度に着脱して周囲の状況を把握しておこう。
- **ラストスタンド：** 瀕死状態で生き残ることにより、インテルの確保や破壊がしやすくなる。確保後に死亡すると防衛には参加できないが、十分な活躍だろう。



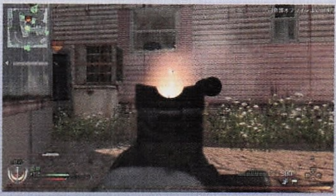
▲防衛中は敵の進攻ルートを予測して、建物の出入口やインテルの付近などにC4を設置するのも有効。

POINT2 確保中や破壊中の敵を壁抜きで倒す

インテルが設置された場所に入口や窓が少ないと、爆発物でそこを攻撃しても敵を仕留められないことがある。そのような場所に敵を進入させてしまうと確保や破壊を阻止するのが難しくなるので、下のカスタマイズを使った壁抜き（壁越しの射撃）を狙うのがオススメ。隠れている場所がわかれば、インテルに近づかずに攻撃できるためリスクが少なく、ライオットシールドを持った敵も倒しやすい。

■オススメのカスタマイズ

- **L86 LSW：** 壁抜きに最適。距離によるダメージ減少がない軽機関銃のなかでも、威力、連射速度が高性能。
- **心音センサー：** 敵の位置を探知できるため、建物内のどのあたりに敵がいるかを把握しやすくなる。
- **FMJ：** 壁抜きで敵を狙う際は必須。射撃による障害物貫通時の弾のダメージ減少を抑えられる。



◀しゃがんだり、伏せたりしていることを予測して、低い位置を狙うのがコツだ。

POINT3 インテルを確保されたあとの対処

敵チームにインテルを確保されてしまったら、インテルを破壊するよりも先に、インテルの周辺にいる敵を倒すことに集中する。インテルを破壊しようと突撃しても敵に待ち伏せされて返り討ちにあうだけなので、多少遠回りになっても敵陣の裏側から攻めるなどして冷静に1人ずつ数を減らしていこう。敵は復活できないので、全滅させてからインテルを破壊するほうが安全で確実といえる。



◀インテルへの進攻ルートが見渡せ、さらに隠れられる場所を探し出そう。

敵陣のフラッグを持ち帰る数を競う

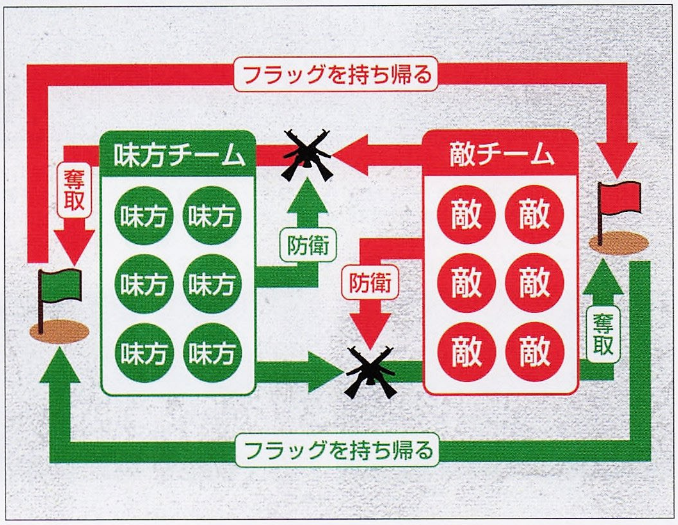
キャプチャー・ザ・フラッグ

スコアリミット	無制限	タイムリミット	5分	経験値(キル/支援)	50XP/10XP

2チームに分かれ、敵陣に設置された1本のフラッグを奪って自陣のフラッグの設置地点に持ち帰る数を競い合う。敵陣からフラッグを1つ持ち帰ると1ptsがスコアに加算され、持ち帰った敵のフラッグは敵陣の設置地点へ自動的に戻される。ただし、敵のフラッグを自陣まで持ち運んできても、設置地点に味方のフラッグがなかった場合は、回収するまでポイントを獲得できない。両チームのフラッグ、フラッグ所持者、フラッグの設置地点の位置は、全員の画面上やマップに表示され、フラッグを奪取した、落とした、回収したといった情報も全員にアナウンスされる。また、1回のマッチでは、5分経過で陣地を交替して計10分間戦い、10分が経過してスコアが同じだった場合は延長戦に突入する。延長戦では制限時間が4分になり、先に敵陣のフラッグを奪取したチームが勝利となる。なお、倒された場合は復活できるまでの時間が1〜10秒のうちからランダムで決まる。

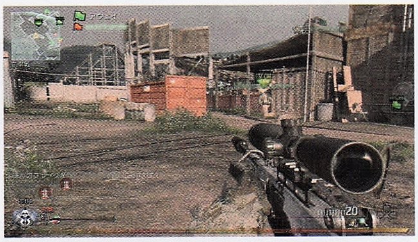

▲敵に奪われたフラッグは、所持者を倒してその場に落ちたフラッグに触れれば取り戻せる。

■キャプチャー・ザ・フラッグのイメージ図

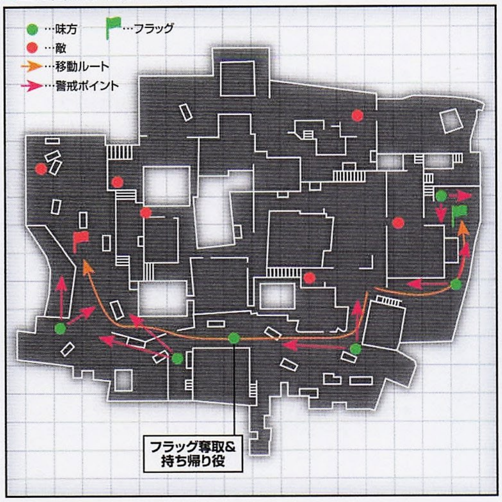


戦い方のセオリー

フラッグの設置地点はマップのほぼ端同士になり、往復するだけでもかなりの距離がある。単身ではそう易々と奪ったり持ち帰ったりできるものではないので、奪取してから持ち帰るまでの1本のルートを確保することを目指そう。ルートを制圧することができれば、フラッグ奪取から持ち帰るまでの道のりの安全性が増し、持ち帰る途中でフラッグ所持者が倒されても、敵に回収される前に途中にいる味方がフラッグを引き継ぎやすくなる。あらかじめチーム内で役割分担を決め、下の図のように味方を配置できればかなり理想的だ。また、陣地によっては自陣のフラッグの守りやすさが大きく異なるため、リードしているからといって陣地を交替する前から守りに徹するのはあまり得策とはいえない。陣地を交替したとたんに逆転されないように、前半戦の5分間をフルに使ってできるだけポイント差をつけておこう。


◀ルートを制圧するときは、同じ場所にとどまらずに適度に位置を変えて幅広く守る。味方がやられたらすぐにそこに向かおう。

■立ち回り方の例(MAP:Favela)

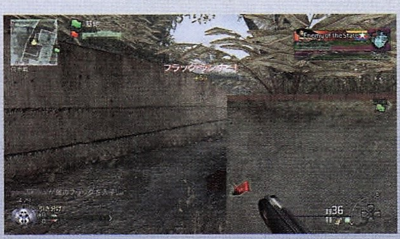


POINT1 フラッグ所持者の立ち回り方

マップの構造と通行可能なルートを把握しているのなら、下のカスタマイズなどでフラッグの奪取と持ち帰りに挑戦してみよう。奪取に向かう際は、なるべく見通しが悪い所を通り、自分の接近を敵に察知されないようにナイフキルを心がける。奪取後は、孤立して死ぬのを避けるために、敵に狙われにくいルートを通って味方が複数いる方面へ向かう。フラッグを所持している時点で敵に居場所を知られているので、持ち帰った際に自陣にフラッグがない場合は、味方が複数いる所へ移動して守ってもらおう。

■オススメのカスタマイズ

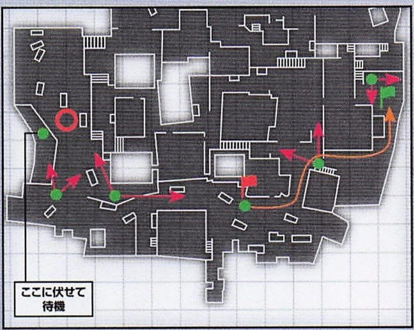
- **●マラソン(プロ):** フラッグを奪取してから持ち帰るまでノンストップで移動できる。障害物を乗り越える場面があることを想定するとプロのほうが望ましい。
- **●ライトウェイト:** フラッグ奪取後、敵に追いつかれにくくなり、敵の射撃から逃れやすくなる。メインウエポンは、サブマシンガンかスナイパーライフルを選ぼう。
- **●コマンドー(プロ):** 敵と遭遇したときのナイフキルに有効。敵を振り切るために高所から飛び降りたとしても、プロであればノーダメージですむので心強い。

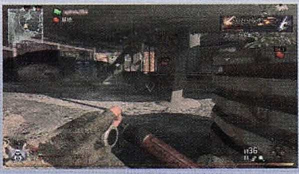

▲フラッグを奪取したら、敵に撃たれようが負傷しようが、とにかく自陣に向かってノンストップで走り続けること。

POINT2 フラッグの収集サイクルを早める

左上で解説したのは、1ptsを獲得する際の確実性を高める方法だが、ここで解説するのは、多少危険ではあるがスコアを多く獲得できる方法。やり方は、セオリーとほぼ同じで、フラッグを奪取して持ち帰る役が2名に増えるというだけ。1人がフラッグを持ち帰っている途中に、もう1人が敵のフラッグの設置地点付近で待機。味方がフラッグを持ち帰ると再び敵陣にフラッグが設置されるので、もう1人がすぐに奪取して持ち帰る。これを交互に行うわけだ。この方法だと、確保しているルートの守りが薄くなるのが欠点だが、フラッグを奪取しにくい時間が短縮されるぶん、スコアを倍近く稼げる計算になる。また、1人が敵陣の付近に待機することで、持ち帰る途中で敵にフラッグを回収された場合にすぐに再奪取でき、味方のフラッグを持ち帰ろうとする敵も迎撃できるといった2つのメリットがある。

■スコアを多く獲得するための戦術例




◀フラッグの奪取と持ち帰りだけに徹するなら、敵陣の近くに戦術マーカーを設置しておくと非常に便利だ。


▶敵陣で待機するときは、敵を発見してもこちらの存在に気づいていなければ、うかつに手を出さないほうがいい。

怒涛の攻めと堅固な守りの激突を制す

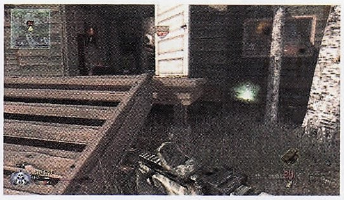
デモリッション

スコアリミット	2pts	タイムリミット	2分30秒	経験値（キル／支援）	50XP／10XP

2チーム（攻め側と守り側）に分かれ、攻め側はマップ上に配置された2つの爆破対象物を爆破、守り側は制限時間まで爆破対象物を防衛すれば、1ptsを獲得できる。制限時間は2分30秒だが、攻め側が爆破対象物を爆破すると2分30秒延長される。1ラウンド目が終了すると攻守が入れ替わり、2ラウンド目終了時にスコアが引き分けだった場合は、攻守がランダムで決まる3ラウンド目に突入する。

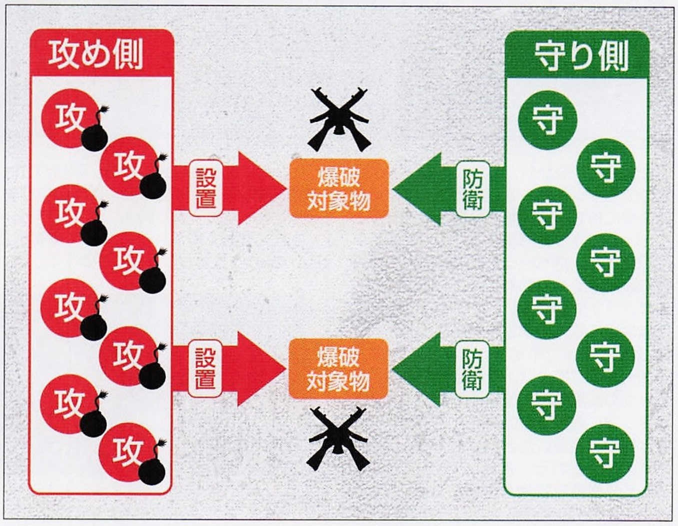


▲攻め側は全員が爆弾を所持しており、爆弾を設置すると45秒のカウントダウン後に爆発する。



▲守り側のチームがやや有利。攻守ともに戦術マーカーの使い方が立ち回りのカギになる。

■デモリッションのイメージ図



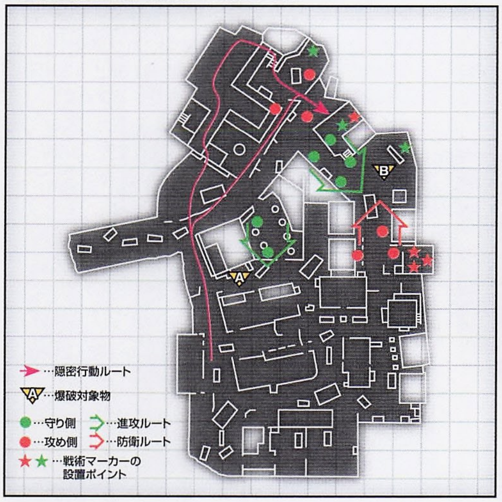
戦い方のセオリー

デモリッションは、爆破対象物の残っている数で攻守のしやすさが大きく変わってくる。1カ所を爆破したあとは、攻め側の進攻ルートが限定され、守り側は防衛しやすくなるため、攻め側は守りを崩しにくい爆破対象物を先に爆破しに向かい、逆に守り側は爆破対象物が1カ所になったときに守りやすいほうを優先して守るのがセオリーとなる。下の図のInvasionでのお互いの立ち回り方を例にすると、まず攻め側が崩しにくい爆破対象物はBとなる。進攻ルートが2カ所しかないため、Bを残してしまうと守りを崩すのが困難になる。そんな状況を避けるためにも、先にチーム全員でBを爆破しに向かうのが基本となるわけだ。一方の守り側は、Aの爆破対象物を残すと攻め側の進攻ルートが多くなり、守りにくい状況になる。そこでAは爆破されてもかまわないので、攻め側の進攻ルートを抑えてBを徹底的に防衛するといい。



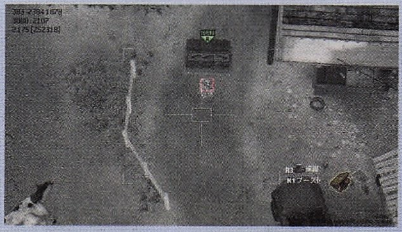
◀チーム内での爆弾設置＆解除役は多いほど有利。中～遠距離用の武器だと、キル数を稼ぎやすいものの勝利には結びつきにくい。

■立ち回り方の例（MAP：Invasion）



POINT1 攻め側は計画的に爆破を狙う

攻め側は、敵の守りが崩しにくい爆破対象物を先に狙う。戦術マーカーを設置しながら周囲を制圧するまで攻め続けよう。敵を倒しながら守り側の戦術マーカーの破壊を同時に行うのがポイントだ。守りを崩せないときは、離れた位置で敵を足止めしたり、別の爆破対象物に爆弾を設置したりして敵の戦力を分散させよう。残る1つを爆破するときは、敵の背後に回り込むなどして多方向から攻め込もう。



▲爆弾の設置に成功したら、爆破までのカウントダウン中にキルストリークを惜しみなく使い、時間を稼ごう。

■攻め側のポイント

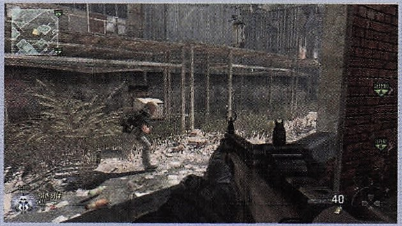
- 守りを崩すのがきつい爆破対象物を先に狙う
- あらゆる進攻ルートから味方全員で一斉に攻め込み、爆破対象物の周囲を一気に制圧する
- 1つも爆破できずに制限時間が1分を切ったら、爆破しやすいほうを爆破して制限時間を延長する
- ハリアーやAC-130などの強力なキルストリークは、爆弾設置後のカウントダウン中に使う
- 敵のキルストリークは冷血で無効化する

■オススメのカスタマイズ

- **サイレンサー&冷血：**隠密行動がしやすくなる。また、敵の航空支援を撃ち落とすより、冷血で無効化したほうが短い制限時間を有効に活用できる。
- **フラッシュ：**爆破対象物の周囲を固められたときに有効。離れた位置からでも味方を援護でき、味方が爆破対象物に近づくまでの時間も稼げる。
- **ハリアー：**爆弾を設置した直後の攻防に有効なキルストリーク。爆破対象物を中心に爆撃しよう。

POINT2 守り側は守りやすいほうを優先する

守り側は、1カ所を爆破されたあとのことを考え、残ったときに守りやすい爆破対象物を優先して守る。最初に守りを優先する爆破対象物の近くに戦術マーカーを設置し、爆破対象物や戦術マーカーに近づかれない程度に周辺を見回ろう。敵の進攻ルートが限定される場所であるほど迎撃しやすく、爆破対象物にも近づかれずにすむ。なお、もう一方の爆破対象物に爆弾を設置されても守りを崩さないように。



▲敵の進攻ルートの途中と、爆破対象物が見える場所を定期的に見回り、敵や戦術マーカーを発見していくといい。

■守り側のポイント

- 守りやすい爆破対象物を優先的に守る
- 分担して敵の進攻ルートをすべておさえる
- 爆破対象物から離れすぎない程度に周囲を見回り、敵の戦術マーカーを壊しながら進攻を防ぐ
- 味方1～2人は、爆破対象物から目を離さない
- 片方の爆破対象物に爆弾を設置されても、残っているほうの爆破対象物の守りを手薄にしない

■オススメのカスタマイズ

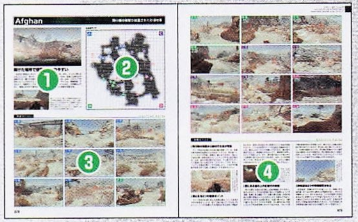
- **アサルトライフル&早業&ストッピングパワー：**迎撃主体の立ち回りになるため、敵を倒すスピードは速いほうがいい。ショットガンもマップによっては有効。
- **状況報告：**敵が設置した戦術マーカーの場所を確認できるため、立て続けに攻め込まれる事態を防げる。
- **カウンターUAV：**敵がUAVを要請したタイミングでカウンターUAVを使用するのが有効。そのほかのキルストリークは攻守が入れ替わるまで必要ない。

マップ攻略
MAP

通常マップとボーナスマップを合わせた全26マップを攻略。各マップの警戒すべきポイントを網羅するとともに、特定の場所の行き方、進攻ルート、立ち回り方などを解説しているので、これを参考にしながらマップを覚えていこう。

「マルチプレイヤー」で選択されるマップは、通常マップが16個、ダウンロードコンテンツで入手できるボーナスマップが10個となり、それぞれでマップの地形が大きく異なる。マップによって有効な武器や立ち回り方も変わるので、警戒ポイントや戦場になりやすい場所、敵が待機しやすい場所などを把握し、実戦で生かしていく必要がある。特に警戒ポイントに関しては、場所を覚えておくだけで格段に敵を発見しやすくなるので、すぐにでも活用できる。FPS初心者はもちろん、今までプレイしてきた人も再確認の意味で目を通しておいてほしい。

■マップ攻略の見方



❶**マップの特徴**：マップ内の建物や地形、マップの地形から導き出される有効な武器、豊富な実戦にもとづいた戦場になりやすい場所などを解説している。
❷**全体マップ**：マップを4つのエリア（A～D）に分け、各エリアで警戒すべきポイントをピックアップして写真で掲載。全体マップに記載している番号と吹き出しの向きは、警戒ポイントの写真と対応している。
❸**警戒ポイント**：掲載している写真の周辺を行動するときに、敵が待機している可能性がある場所、または敵が出現しやすい場所をアイコンで示している。
○……こちらから敵の存在を確認できる警戒ポイント。基本的に敵を発見したらすぐに射撃で対処する。
◌……こちらからは敵を発見しにくく、敵の目の前を通ったときに銃撃されやすい警戒ポイント。基本的に各種グレネードや爆発物を使って対処する。
➡……敵が通路や建物の出入口から飛び出してくる可能性が高い警戒ポイント。基本的に敵が飛び出してくることを想定し、すぐに攻撃できる準備をしておく。
❹**攻略ポイント**：戦場になりやすい場所や特定のルールで重要になる場所での立ち回り方、普通にプレイするだけでは気づきにくい場所の行き方などを解説。

CHECK ボーナスマップの入手方法

ボーナスマップは、現在配信されているダウンロードコンテンツ（SPマップパック、RPマップパック）を購入するとプレイ可能となる。価格はPlayStation 3版が1,400円（税込）、Xbox 360版が1,200マイクロソフトポイント。



◀新マップはどれも特徴的なものばかり。すべて攻略しているのでチェックしてみよう。

■ダウンロードコンテンツの詳細

- **SPマップパック**：Bailout、クラッシュ、草生す廃墟、Salvage、Stormの5マップを収録。
- **RPマップパック**：Carnival、Fuel、Strike、Trailer Park、Vacantの5マップを収録。

※青字は前作にも登場したマップ、赤字は新規マップ。

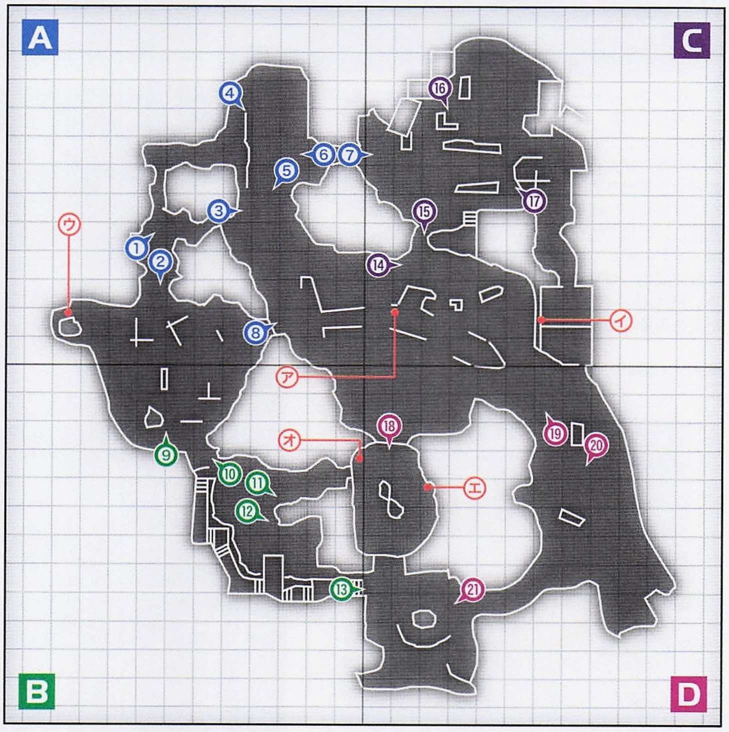
MAP LIST
全マップリスト
- 通常マップ16個
- ボーナスマップ10個

Afghan

飛行機の残骸が放置された砂漠地帯



■全体マップ



開けた場所で狙撃戦になりやすい

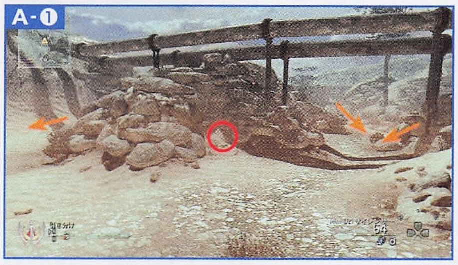
全体的に見晴らしがよく、障害物が少ないことから、主に中～遠距離戦が展開される。離れた位置からの正確で素早いエイムが試されるマップといえるだろう。狙撃ポイントが多いだけでなく、暗闇にまぎれて敵を発見しにくい場所も存在。また、とっさに隠れる場所が少ないため、移動には細心の注意が必要となる。なお、このマップでは、アサルトライフル、軽機関銃、スナイパーライフルなど、中距離以上で狙撃しやすい武器が活躍する。

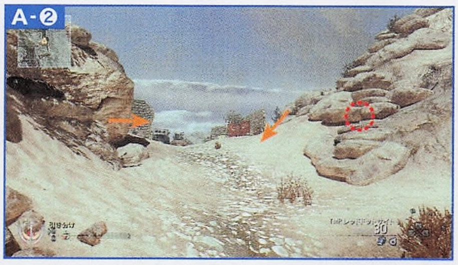


◀マップが広く、敵との遭遇率は低めだが、どの場所も戦場となり得る。しばらく敵と会わなくても気を抜かず、発見時に素早く射撃に移れるようにしておこう。なお、1カ所に敵味方が入り乱れると、見晴らしがいいことから射撃戦が激化する。

警戒ポイント

Caution Point



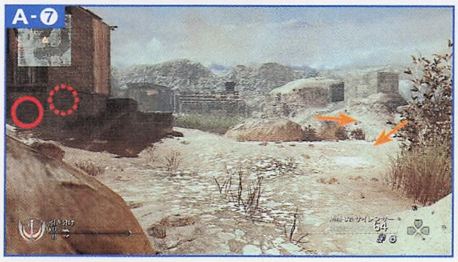








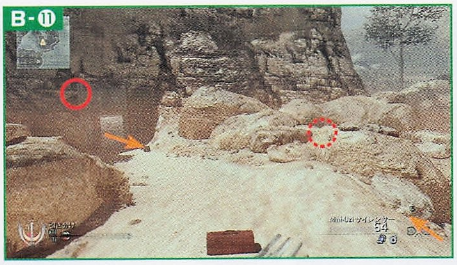


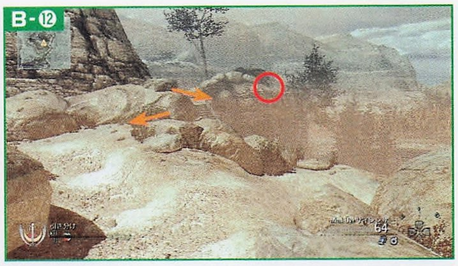


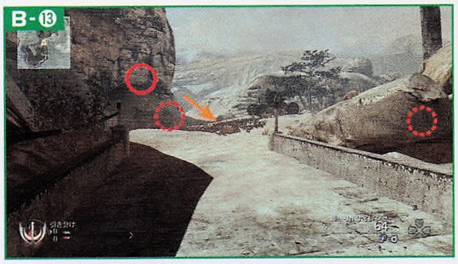




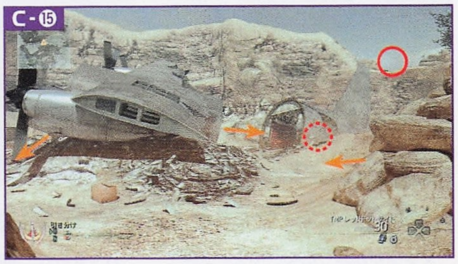


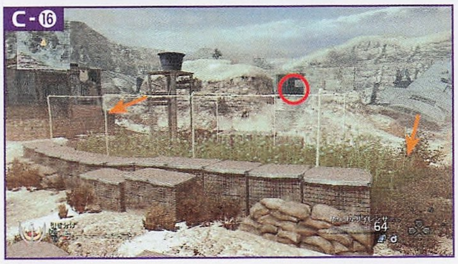




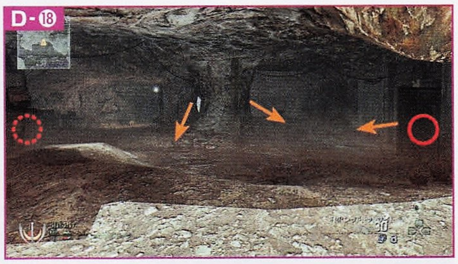


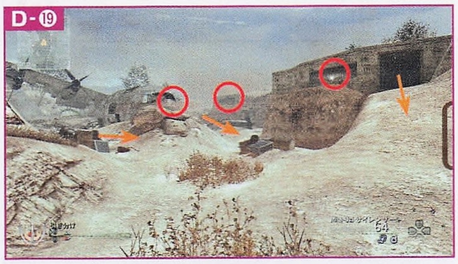




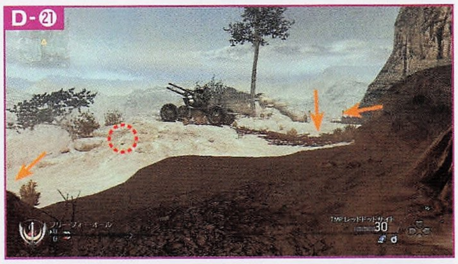












攻略ポイント

Capture Point

飛行機の尾翼から崖の行き来が可能

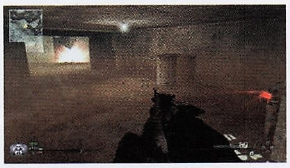
マップ中央の広場にある飛行機の残骸（ア）は、前部の翼や後部の尾翼などにのぼることができ、西の崖へショートカットが可能。尾翼の一番上までのぼり、向かって崖の左側（岩場のあたり）にジャンプすると跳び移れる。なお、崖から飛び降りるときは、下に置かれたマットに着地しないと死亡する（コマンドー（プロ）をセットしている場合は除く）ので注意しよう。この2つの移動手段をうまく活用して進攻ルートを増やすといい。



◀尾翼から正面の岩に向かってジャンプ。西の広場が戦場になっているときに有効だ。

東にある2つの狙撃ポイント

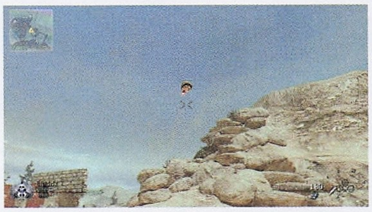
マップ中央の広場に面した東側の高台（イ）にある2カ所の狙撃ポイントは、暗くて敵が潜んでいても気づきにくい。ここから狙撃される可能性がある場所へ移動するときは、安易に身を出さずに狙撃ポイントを必ず確認すること。これらの狙撃ポイントは見渡せる範囲が広いため、敵はしばらくそこに待機しがちになる。敵の姿が確認できたら、狙撃戦に持ち込んだり、爆発物で攻撃したりして対処しよう。また、敵が逃げ道として使いやすい北東側に回り込んでおくのも手だ。なお、2つの狙撃ポイントは、お互いに狙撃し合えるので、片方しか敵がいないならもう一方の狙撃ポイントを確保してもいい。



◀敵の背後（北側）から回り込むときはクレイモアに注意。敵に逃げられないように、各種グレネードを投げてからクレイモアを処理しよう。

西にある崖の上の広場での攻防

西に位置する高台の広場は、比較的戦場になりやすい。崖の上からマップ中央の広場に向かって狙撃しようとする敵、西側にある機銃（ウ）の裏に隠れる敵、広場の北側と南側の移動ルートから突入してくる敵などがおり、それぞれに対応する必要がある。広場に着いたら、周囲に敵がいないかどうかをまず確認。先に敵が広場に到着していて不利な射撃戦になりそうなときは、ブロック塀で敵の銃撃を防いで応戦しよう。崖の上にいる敵は基本的に背を向けているので、振り向く前に倒してしまうこと。広場を通過するときは、反対側の移動ルートと機銃の裏を警戒しながら移動する。特に機銃の裏にいる敵は発見しにくいため、視認できないときはセムテックスやフラッシュを投げてから移動したほうが安全だ。



◀北側から突入するときは、この角度でセムテックスを投げると機銃の裏の敵を倒せる。

防空壕は2つの待機場所がある

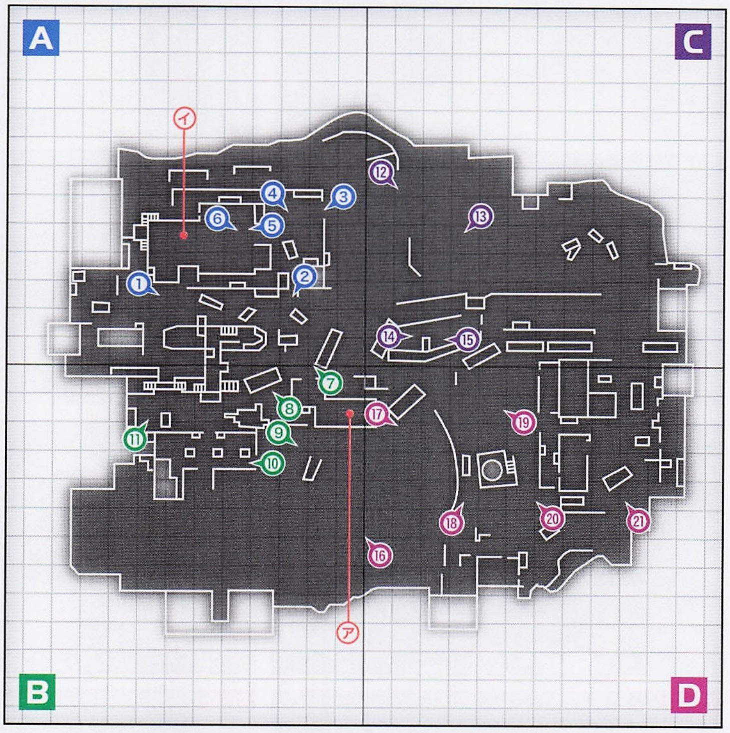
防空壕は、東側のガラクタの裏（エ）と、西側にある扉の裏（オ）の2カ所に敵がいる可能性が高く、外からでは確認しにくい。突入するときは、これらの場所に効果があるように各種グレネードを投げるのがオススメ。特に北側の入口から入ると迎撃されやすいので、広場周辺を見回して背後の安全を確認したあとに、入口の両脇にある障害物の裏に隠れながら各種グレネードを投げよう。

Derail

列車の事故現場が残る降雪地帯



■全体マップ



中央の建物を軸とした銃撃戦がメイン

マップがかなり広く、中央と北西に大きな建物があるのが特徴。特に中央の建物の2階は、建物の外を広範囲に見渡せる優秀な場所で、ここに敵味方のどちらが立てこもっているかが立ち回りの大きなポイントになる。建物の外は基本的に開けており、中〜遠距離戦がメインとなるため、スナイパーライフルが活躍する。ただし、障害物付近や建物内は近距離戦になることが多く、近距離でもある程度対応できるようにしておくのがオススメだ。

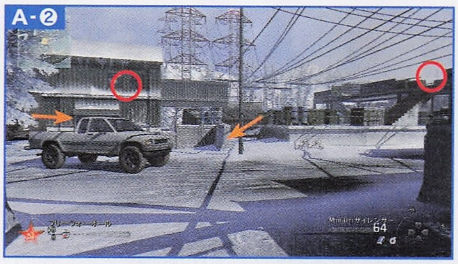


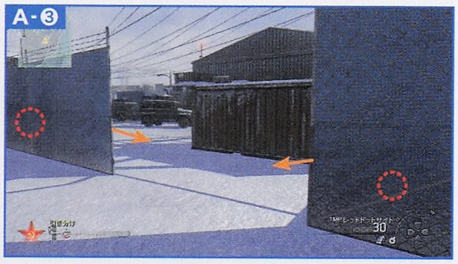
◀チームデスマッチ、フリー・フォー・オールなどは、中央の建物を中心とした銃撃戦が展開され、目標物がある場合はその近辺がメインの戦場となる。ルールによって主戦場が大きく異なるので、ルールごとに敵の進攻ルートを把握しておこう。

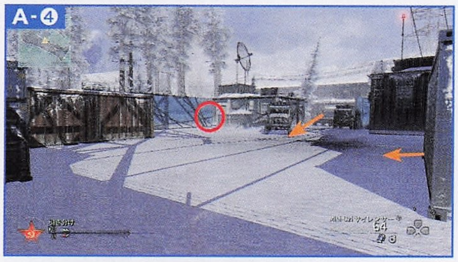
警戒ポイント

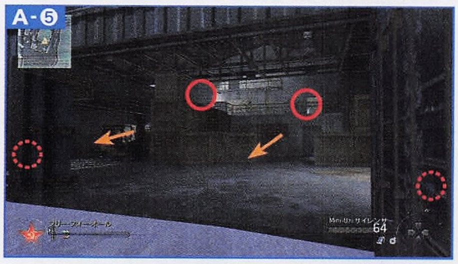
Caution Point

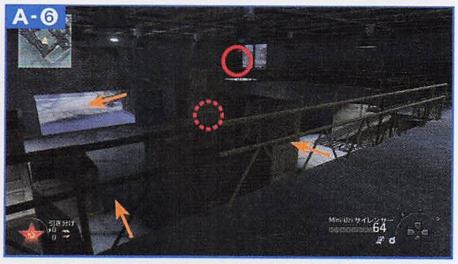


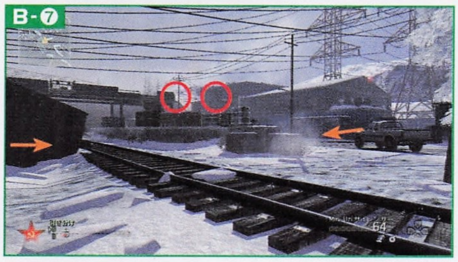


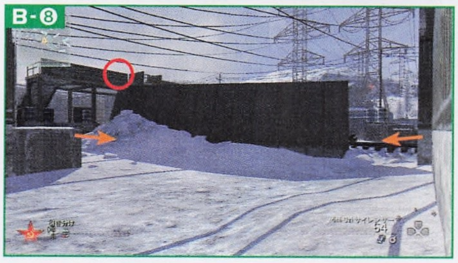




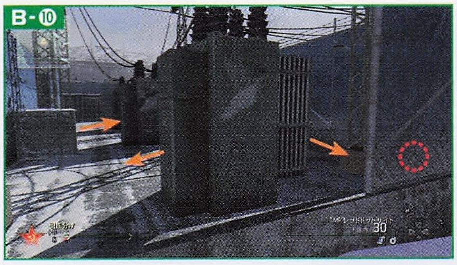




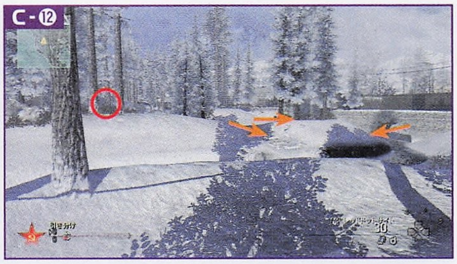




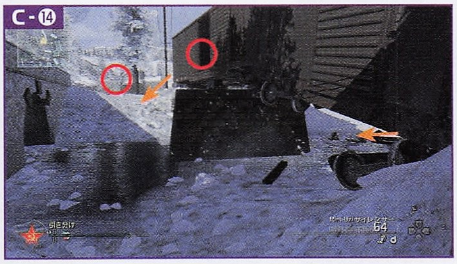


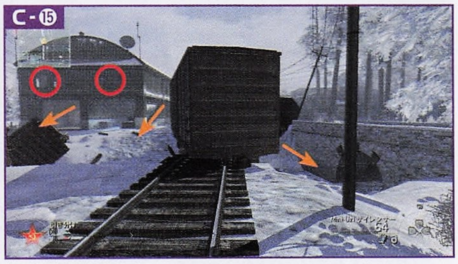


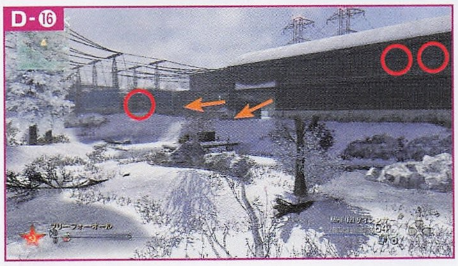


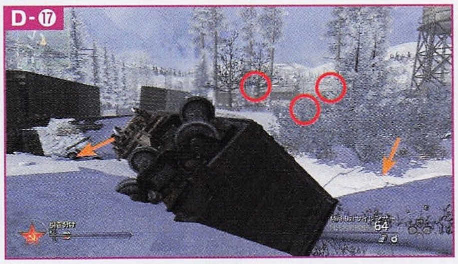




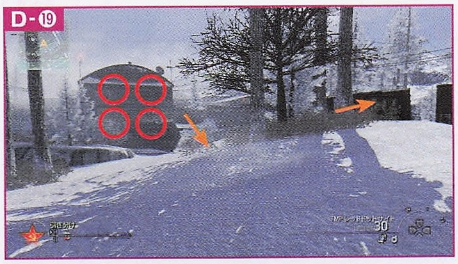




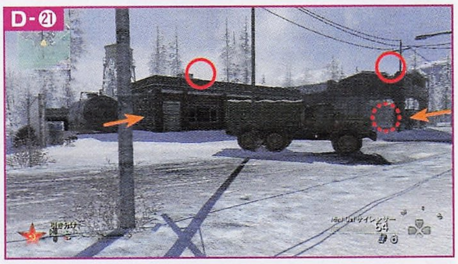










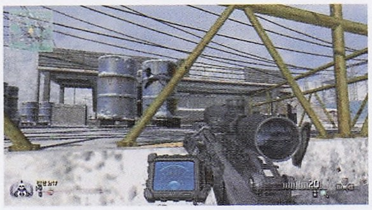


攻略ポイント

Capture Point

中央の建物をめぐる銃撃戦

敵がマップ中央の建物（ア）の2階に立てこもった場合、周囲の開けた場所はすべて危険なエリアとなる。この敵に対する対処法は主に2つ。1つは、スナイパーライフルで遠距離から狙撃すること。建物を狙える場所は数多くあるので、障害物から半身を出して素早く狙おう。サーマルサイトを装着していると格段に狙いやすくなる。もう1つは、障害物を渡って移動し、建物付近に潜り込むこと。東側から近づくときは、列車付近から近づいたり、北の外周を大きく回り込んだりすると狙われにくい。北西側から近づくときは、窓がない南西側に大きく回り込むといい。建物付近に到達したら、周囲の敵に注意しながらフラグやセムテックスを2階に投げ込むか、建物の東側と北側にある入口から味方と一緒に攻め込もう。


◀建物の西側の窓は敵の姿を確認しやすい。なるべく離れた位置から狙撃しよう。

中央の建物内での攻防

建物内に敵がいるときに東側の入口から突入する場合は、部屋の角や階段の上に設置されているクレイモアと、階段付近で待ち構える敵の両方を警戒する必要がある。各種グレネードを投げる、爆発物で攻撃するなどしてから突入しよう。2階にも敵が待ち伏せしている可能性があるので、奥へ移動する前にここでも各種グレネードを投げ込んでおくといい。なお、敵の守りが固いときは、とにかくフラグやセムテックスを投げて安全にキルを狙い、1人も倒せなかったときは無視して別の場所にいる敵を狙ったり、別の進攻ルートから攻めたりしよう。

北側の入口から突入するときに最も警戒したいのは、階段の真上の手すりに乗って待ち構えている敵。階段を上がるときに非常に確認しにくい位置になっているので、建物の東側の窓からフラグやセムテックス、もしくは下の写真の角度でフラッシュを投げてから突入しよう。


◀階段の下からこの角度でフラッシュを投げると、2階にいる敵に効果がある。閃光に巻き込まれないように、爆発するまでは下で待とう。

目標物を目指すときは外周を利用

マップが広く、端まで目が行き届かないことが多いため、目標物があるルールでは外周を回る進攻ルートを活用したい。その際のポイントは、敵を見つけるまでは隠密行動を維持し、敵を発見して倒したあとは、気づいた敵が近づいてくる前に素早く立ち回ること。発見した敵をやりすごして隠密行動を維持してもいい。


◀敵を見過ごせば、過度に警戒されないという利点があり、目標物に到達しやすくなる。

北西の建物にある目標物

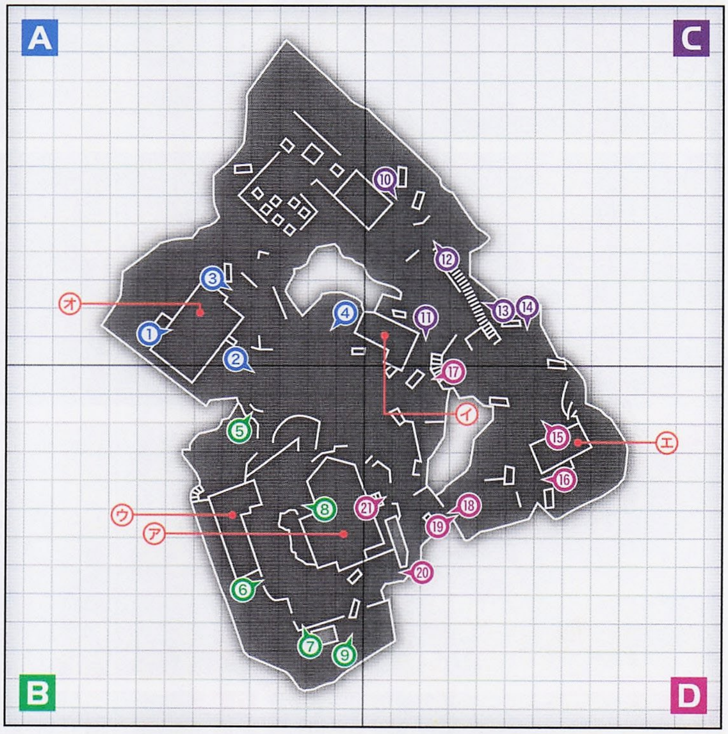
北西の建物（イ）の入口に目標物が設置されるルールは多い。この場所で守りを固められている場合は、フェンスで囲まれた東側や南側の入口から侵入するのは危険。西側の入口から侵入して建物を制圧していこう。制圧後はそこで待機して南側や西側から来る敵を迎撃すること。

Estate

森の中にたたずむ山小屋の周辺



■全体マップ



高低差がある中距離戦が展開される

周囲に木々や草が生い茂っており、高低差があると木の葉で視界がさえぎられることがある。このマップは基本的に中距離戦が多く、近距離戦は建物内で行われる程度。山小屋の1階と2階、中央付近と北西にある建物の2階などは狙撃ポイントになっており、これらの場所で待ち伏せするプレイヤーがいると、遠距離戦も行われる。場所や状況によってあらゆる距離で銃撃戦になるため、武器はアサルトライフルが最も活躍するマップといえる。



◀主戦場は中央の建物付近から南側全般。特に山小屋の中、進攻ルートとなる中央の建物、温室、ボート小屋周辺で敵と遭遇しやすい。なお、プレイヤーは全体的に山小屋方面に向かうことが多いため、マップの北側が戦場になることはあまりない。

警戒ポイント

Caution Point





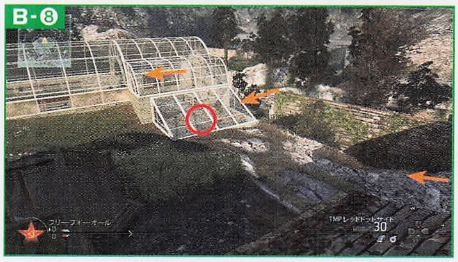


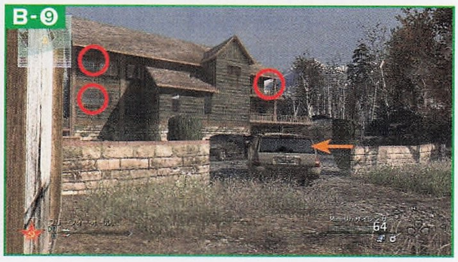


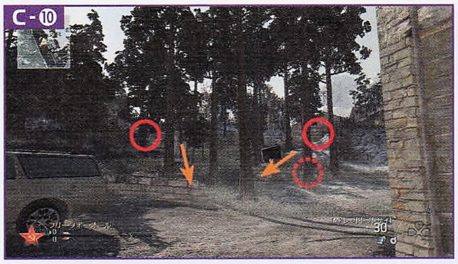


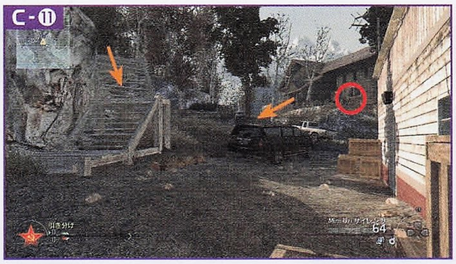


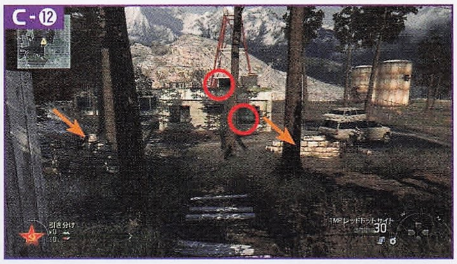




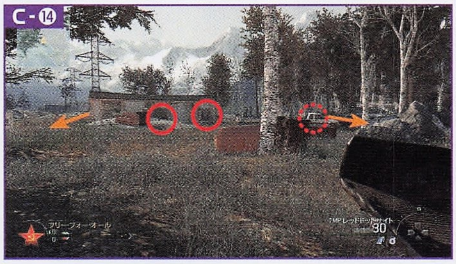


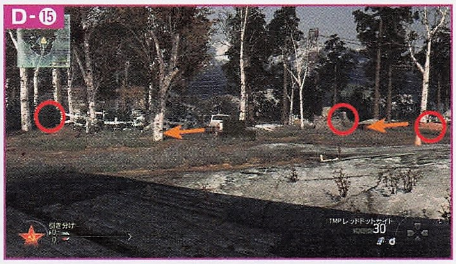


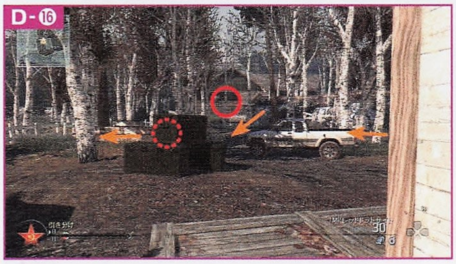






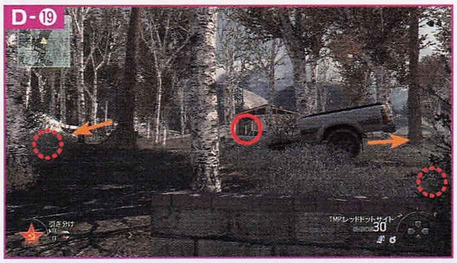




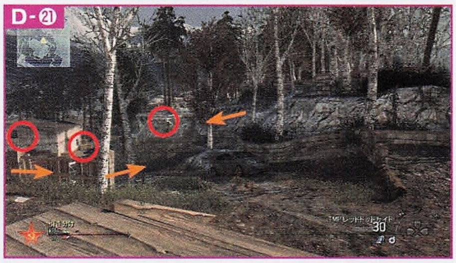












攻略ポイント

Capture Point

狙撃ポイントから狙われる場所

南にある山小屋（ア）へ続く道路とその周辺は、3カ所の狙撃ポイントから狙われる危険な場所。この場所を通過するときは、狙撃ポイントに敵がいるかどうかをチェックしてから進み、狙撃ポイントに敵が来る前に中央の建物（イ）、南西にある温室（ウ）まで駆け抜けよう。



◀崖の近くまでくれば、山小屋の1階にいる敵からは狙われにくい。ここから温室のほうに抜けるか、各種グレネードを投げるか判断しよう。



◀北西の建物（オ）の2階の射撃ポイントは、敵の背後に回り込みやすく、1階から狙える。

東の広場での攻防

北東にある坂から東の広場に向かうときは、坂の上の車付近にいる敵に注意。倒れた車付近から確認したり、東の壁ぞいを一気に移動して近距離戦を仕掛けたりして対処しよう。山小屋付近から広場に入るときは、レンガの塀の周りに敵がいるかどうかを確認する。広場への入口にある塀（木の柵あたり）では敵が確認しにくいので、突入時に一瞬だけ照準を合わせておこう。

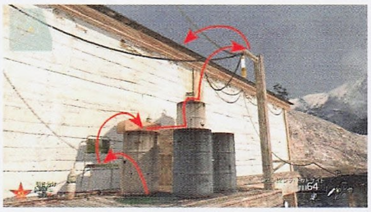
東の広場で注意したいポイントは、東のボート小屋（エ）付近と草むら近くの木の柵周辺。小屋付近は、小屋の中とボートの下に敵が待機しやすいので、途中に放置されているソファーを盾に様子を見ながら近づこう。木の柵周辺は、草木にまぎれ込める場所が2カ所あるので、そこを見ておけばいい。なお、広場から山小屋方面に移動するときは、山小屋の2階のベランダをチェックしておくこと。敵がいたら、ブロック塀や車の裏から狙い撃とう。

山小屋に立てこもる敵の対処法

山小屋の中を敵に制圧されてしまうと守りを崩すのが困難になる。正面玄関、裏口、1階のベランダ、1階北側の窓、2階のベランダ、地下の入口など、進攻ルートは多いので、手薄なところから攻め込んでいこう。山小屋内は、2階の2カ所のトイレ、1階の風呂桶の中、地下の洗濯部屋やカウンターの奥など、隠れられる場所が多い。基本的に各種グレネードや爆発物で対処できるが、1階の風呂桶の中で伏せている敵は見落としがちなので注意。安易に通過すると、背後から撃たれる可能性があるので、一瞬だけでも確認してから移動しよう。

温室とボート小屋の屋根にのぼる

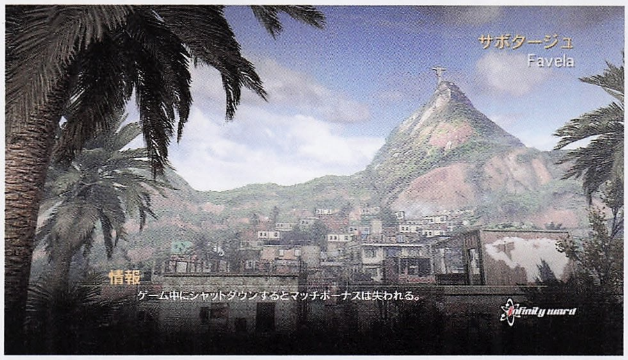
南西にあるガラス張りの温室は、温室の北東側（斜めに張っているガラスの部分）から屋根にのぼることができる。少しのぼってからガラスを割り、骨組みを足場にしてジャンプするのがコツだ。温室の屋根にのぼって山小屋に向かって自動機銃を設置しておくと、山小屋の2階の敵を攻撃してくれるので突入しやすくなる。一方、湖の近くにあるボート小屋は、南側に置いてあるイスからすぐ脇のドラム缶に乗り、そこから細い木の柱、小屋の屋根の順にジャンプで渡っていくとのぼれる。



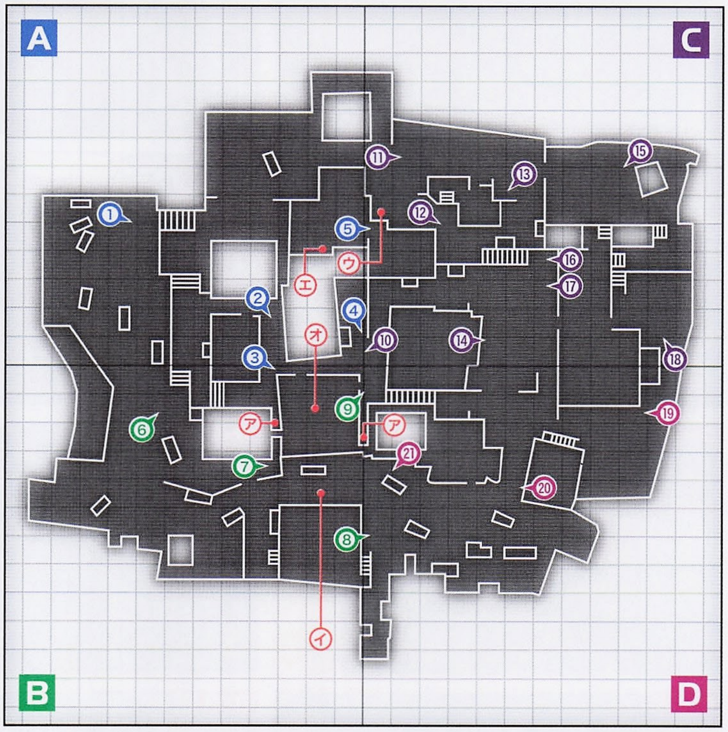
◀小屋の屋根はここからのぼる。木の柱の上からは一瞬ダッシュしてジャンプしよう。

Favela

廃れた家が立ち並ぶスラム街



■全体マップ



さまざまな銃撃戦が展開されるマップ

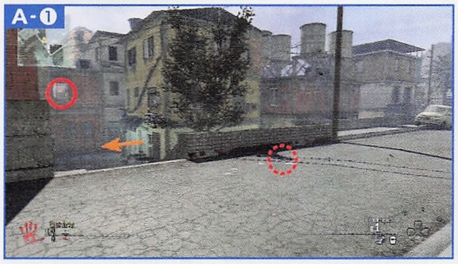
開けた場所と建物が密集している場所に分かれており、近距離戦から遠距離戦までこなせるバランスのとれたマップ。マップが比較的狭く、敵と遭遇する確率も高い。中央付近の路地裏や各建物の内部では近距離戦、マップ周囲の通路では中距離戦が主に展開され、各建物の屋上は狙撃ポイントとして使われることが多い。なお、スナイパーライフルは役立つ場所が限られているので、普段はマシンピストルやショットガンを軸にして立ち回るといい。

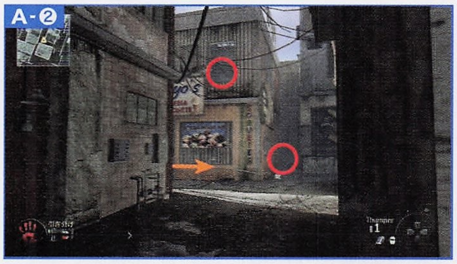


◀敵味方ともに分散しやすいため、あらゆる場所が戦場になる可能性がある。立ち止まるのが危険なマップだが、西の道路脇にある溝の奥、南の細い路地にある積まれた荷物の裏は敵に見つかりにくく、救援物資を落とす場所として活用しやすい。

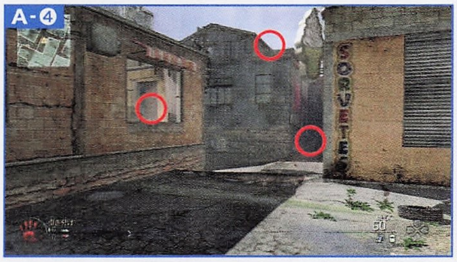
警戒ポイント

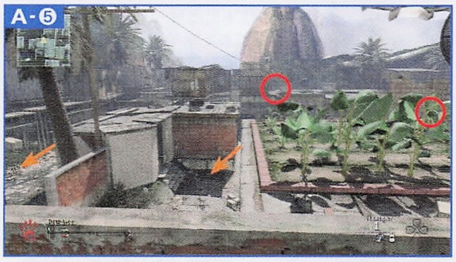
Caution Point

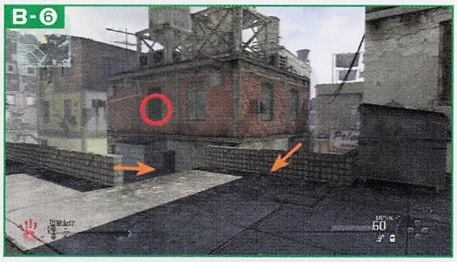


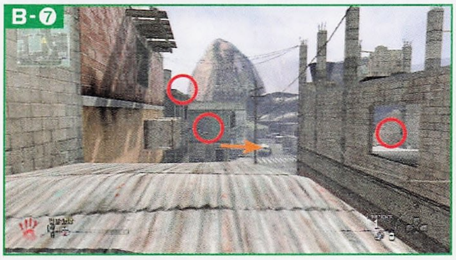


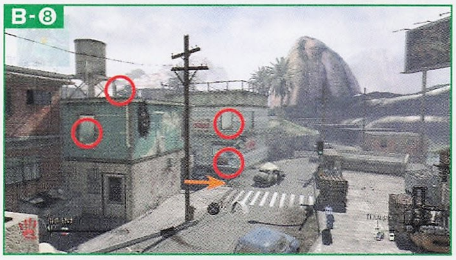




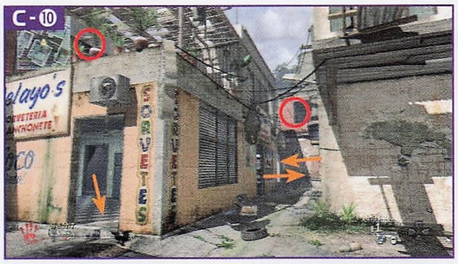








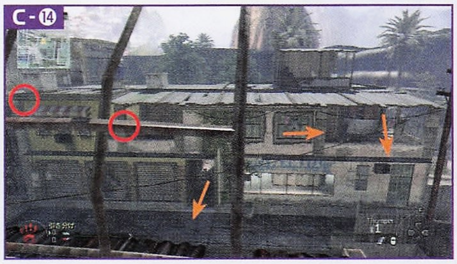


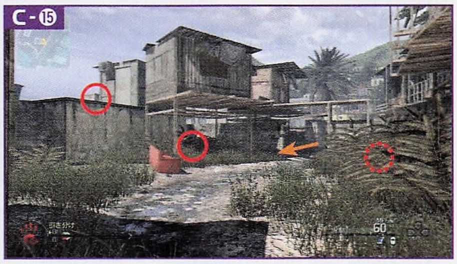

C-⑩


C-⑪

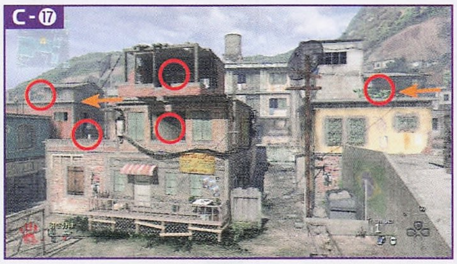

C-⑫

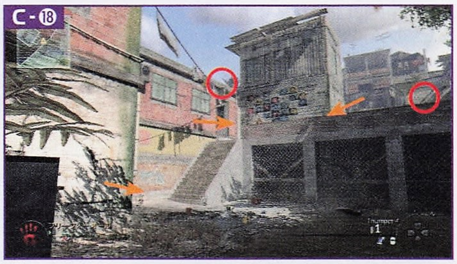

C-⑬

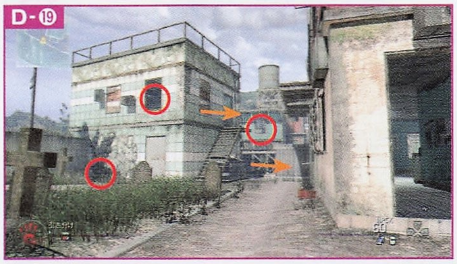

C-⑭

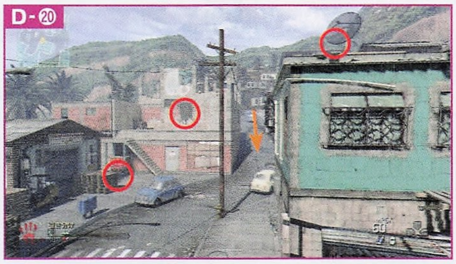

C-⑮

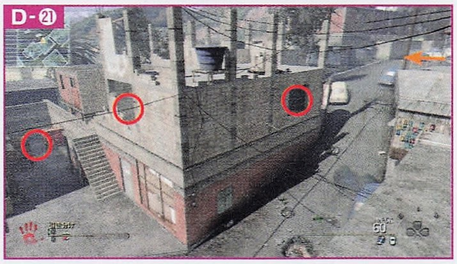

C-⑯


C-⑰


C-⑱


D-⑲


D-⑳


D-㉑

攻略ポイント

Capture Point

中央の2つの袋小路に注意

マップ中央の密集した建物の路地にある袋小路（ア）には、暗闇に紛れ込んで敵が待ち構えている可能性がある。敵の目の前に飛び込んで銃撃戦に持ち込むのは危険なので、その付近の壁にグレネードランチャーを撃ち込んだり、セムテックスを投げ込んだりするなど、敵から見えない安全な位置から攻撃して確実に仕留めよう。


◀敵の存在を確認しているなら、建物の2階やベランダに移動して上から狙ってもいい。

銃撃戦となる南の坂道付近での行動

南の坂道になっている道路（イ）周辺は、南側の建築中の建物内、北側にある建物の窓と屋上、東側にある美容室の2階の窓など、狙撃ポイントが多数ある危険な場所。ここを西から東へ移動するときは南西の曲がり角、逆に東から西へ移動するときは美容室から、狙撃ポイントに敵がいないか確認すること。また、移動する際は道路をそのまま走らず、北側にある建物の壁ぞい、もしくは南側の建築中の建物に入って中を進んだほうが安全だ。なお、南西の曲がり角からは上記の場所をすべて狙える。

屋上はジャンプで行き来が可能

マップ中央の建物が密集している場所の屋上は、建物から建物へとジャンプで渡ることができる。屋上へのぼれる場所は、建物のベランダが2カ所、建物内のはしごが2カ所、北の屋上のそばにあるゴミ箱（ウ）と非常に多く、それぞれの屋上から板を渡ったり、ジャンプで跳び移ったりして隣の屋上へと移動できる。また、北の通路付近にあるトタン屋根の低い建物にも飛び移れる。

屋上にいるプレイヤー同士の狙撃戦

建物の屋上はどこも見晴らしがよく、高さもほぼ同じ。お互いに狙撃しやすいため、いずれかの狙撃ポイントを活用するときは、まずほかの狙撃ポイントに敵がいるかどうかの確認が必要だ。それらを倒したあとに地上にいる敵を狙っていこう。また、屋上はプレイヤーの行き来が多いうえ、地上からも狙われやすいので、狙撃ポイントに長くとどまるのは危険。ひととおり見回したら、すぐにその場を離れよう。なお、狙撃ポイントはいずれも近い場所にあるので、これを活用せずとも定期的に訪れておけば敵の背後をとれることが多い。

建物内にいる敵への対策を覚える

このマップは入れる建物が多く、建物内で待ち伏せするプレイヤーが多い。特に北西の公園のそばにある建物の階段の上（エ）、入口が2カ所ある中央付近の建物（オ）の2階は敵が潜んでいる可能性が高い。下の2つの写真を参考にして敵に察知されないように対処していこう。


◀2階の崩れている壁から各種グレネードを投げ込もう。また、ベランダから侵入し、足音を消しながら近づいて背後をとるのも手だ。


◀西の道路のそばにある建物の2階から窓越しに狙うと、比較的安全に仕留められる。

Highrise

ヘリポートがある高層ビルの屋上



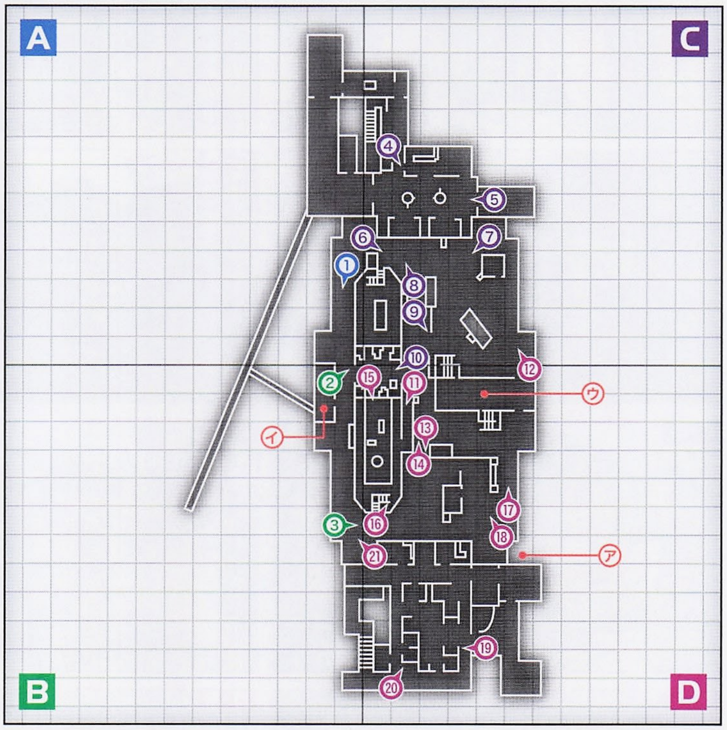
あらゆる距離で銃撃戦が行われる

マップには、北と南に大きな建物があり、中央にはヘリポートがある。銃撃を防げる障害物や壁などが要所にある反面、かなり離れた位置まで見通せる通路もあり、敵と遭遇する距離は近距離から遠距離までさまざま。どの武器でも活躍できる場はあるが、場所によって銃撃戦が行われる間合いが大きく変わるため、装備している武器の得意な場所でのみ立ち回ったり、不利な状況ではすぐに逃げたりと、武器の性能に合わせた立ち回りが必要になる。



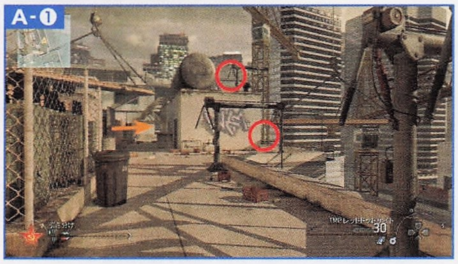
◀マップはそれほど広くなく、あらゆる場所が戦場となり得る。特に戦場になりやすいのは、北と南にある建物の出入口付近。出入口がすべて同じ方向のため、建物から出てくる敵を狙いやすく、逆に敵からも狙われやすい場所にもなっている。

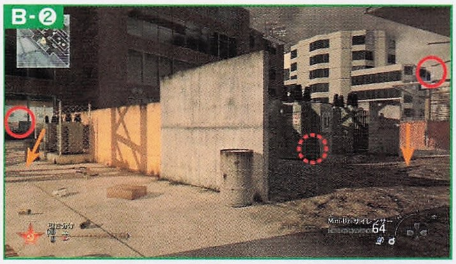
■全体マップ

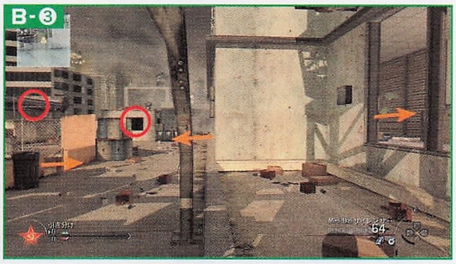


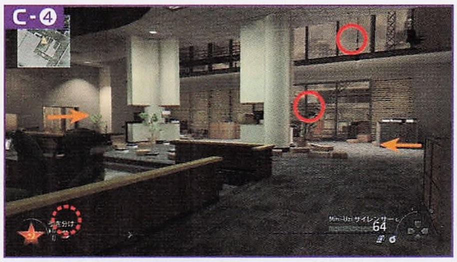
警戒ポイント

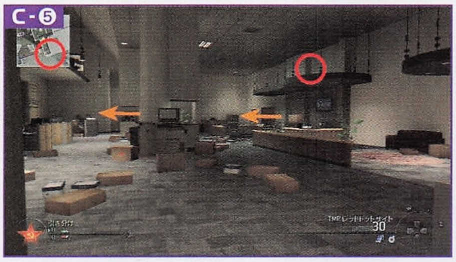
Caution Point

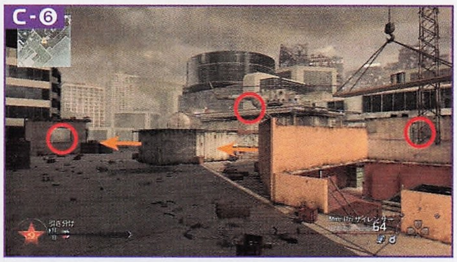






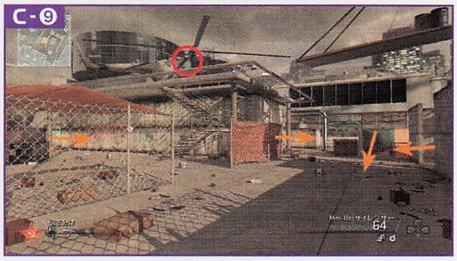


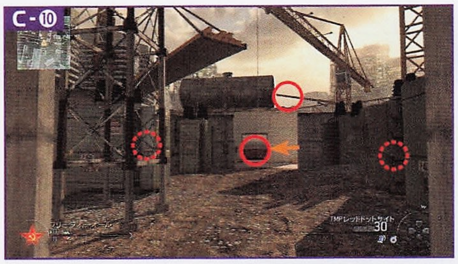




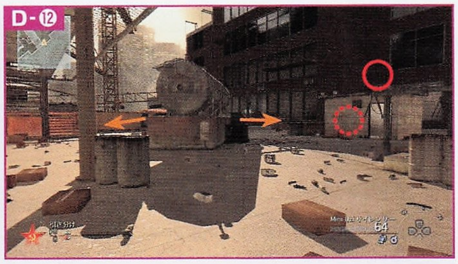


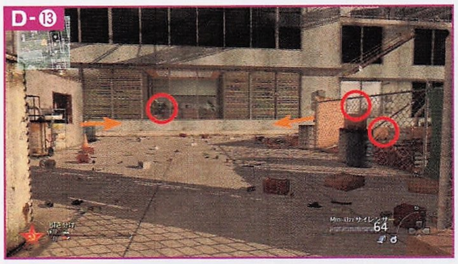


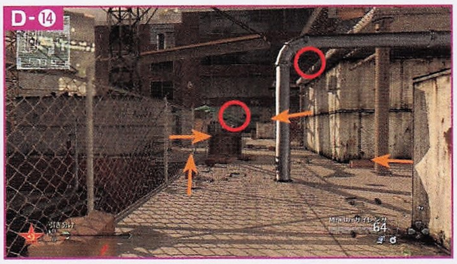


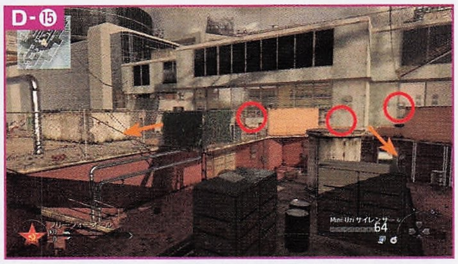


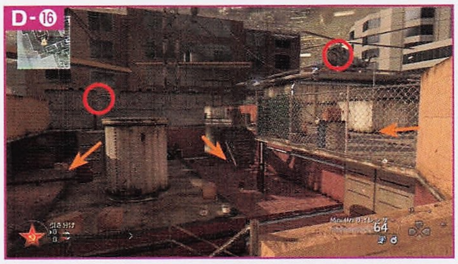


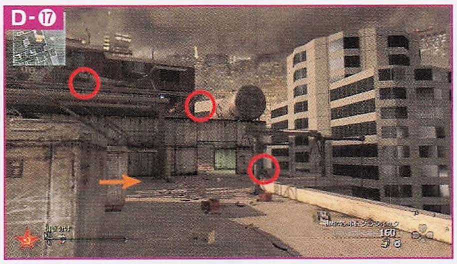


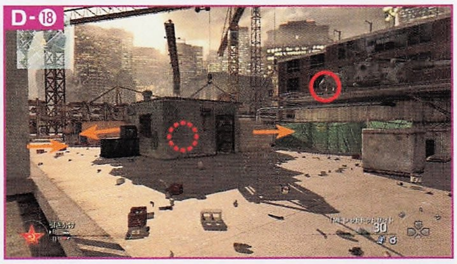


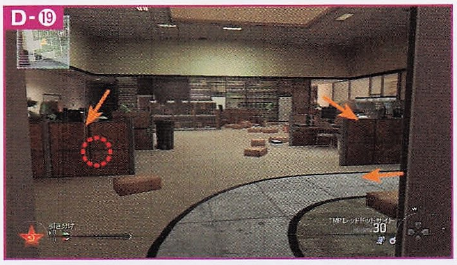


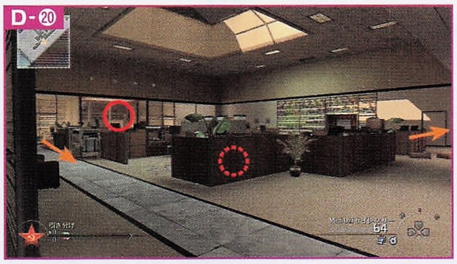


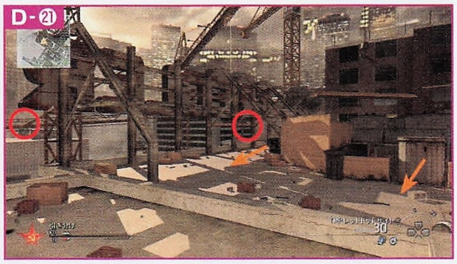








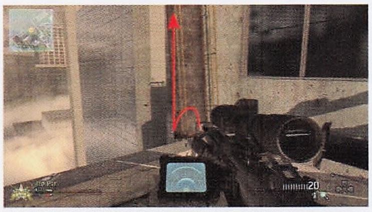




攻略ポイント　Capture Point

南の建物の屋上にのぼるルート

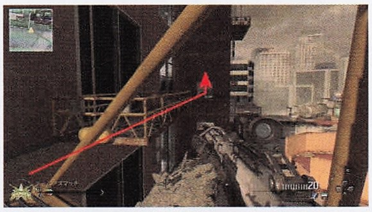
南にある建物の東側にぶら下がっている足場（ア）は、手すり部分をのぼることができる。そこから建物の壁にある細い足場を渡り、西側にある足場をのぼっていくと建物の屋上まで行ける。この場所まで移動する間は敵に見つかりやすいものの、屋上までたどり着ければ、広範囲を見渡せる絶好の狙撃ポイントとなる。また、奥で伏せていれば敵の銃撃をほとんど受けないのも利点だ。



◀ぎりぎりの位置からジャンプ。手すりにつかまる瞬間に移動を止めるのがコツだ。

作業用の足場から北の建物に侵入

マップ中央に吊り下げられている鉄筋を移動すれば、西のタンクがある場所（イ）とヘリポート（ウ）を自由に行き来できる。タンクがある場所の西側に吊り下げられている鉄筋から奥の作業用の足場に渡ることもでき、この場所を狙撃ポイントとして活用するプレイヤーもいる。また、作業用の足場を斜めに補強している鉄筋をのぼればかなり高い場所まで移動することもできる。作業用の足場から北へ向かい、建物ぞいの細い足場を渡ると建物内へと侵入できる。ここは建物内にいる敵を狙いやすく、敵からの銃撃を受けにくいため、目標物があるルールでは進攻ルートの1つとして活用したい。



◀正面のベランダと細い足場を移動し、しゃがんで穴を抜ければ建物内に入れる。

地下の通路を通って建物に侵入

北と南の建物は、地下の通路でつながっており、反対側の建物への進攻ルートとして活用できる。この通路を通る場合は、敵が設置したクレイモアに警戒しながら進もう。また、通路を抜けた場所では、上にいる敵から狙われることがある。撃ち合うと分が悪いので、東側にある通路に向かうか、途中のはしごを登って逃げよう。

危険度の高い西の通路

西の長い通路（1）は、作業用の足場やタンクがある場所の裏などに敵が待機している可能性がある。作業用の足場にいる敵は、ほぼスナイパーライフルを装備しているので、こちらもスナイパーライフルで対抗するしかない。建物の裏にいる敵は、地下を通って背後に回り込もう。

ヘリポートを制圧されたときの対処

マップ中央にあるヘリポートは、あらゆる場所を狙いやすい狙撃ポイントになっている。この場所に敵が待機していても周囲から狙えるうえ、北側と南側にある階段からも進攻できるため、普段はそれほど対処には困らない。ただし、敵にヘリポートの周囲が固められている状態で制圧されてしまうと、建物内から出るのが難しくなる。そうなってしまったら、むやみに建物から出ず、建物内の奥からスナイパーライフルで狙撃していこう。



◀ヘリポートにいる敵は、グレネードランチャーを撃ってくることが多い。この位置からヘリポートの敵を狙撃すれば、一方的に撃ち勝てる。

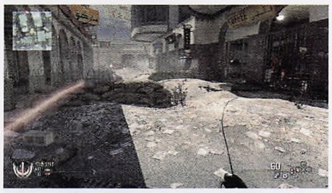
Invasion

廃墟と化した砂漠の町



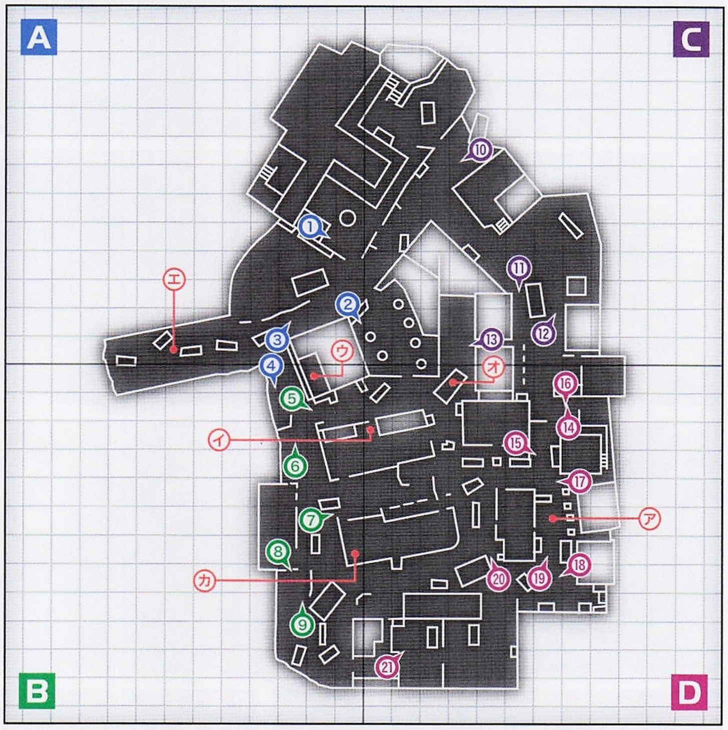
市街地での近～遠距離戦が行われる

多くの建物が立ち並んでおり、道幅は全体的に広めになっているのが特徴的。建物内はやや狭いものの、2階が狙撃ポイントになる建物が多い。また、高低差は地上と建物の2階の高さしかないため、高さへの対応は難しくない。屋外では主に中距離戦が展開されるのに対し、建物内では近距離戦がメインとなる。基本的にどの武器でも十分に戦えるが、マップが広く、スピーディな展開にはなりにくいため、アサルトライフルや軽機関銃が活躍しやすい。



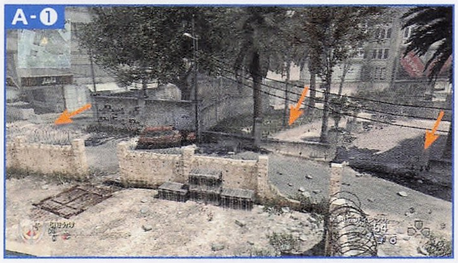
◀マップの中心部と、東と西にある南北をつなぐ道の周辺が戦場になりやすく、中心部から離れると敵と遭遇する可能性は低くなる。北にある宮殿はルールにもよるが戦場になりにくく、宮殿に敵がいる可能性があるのは高台の狙撃ポイントぐらいだ。

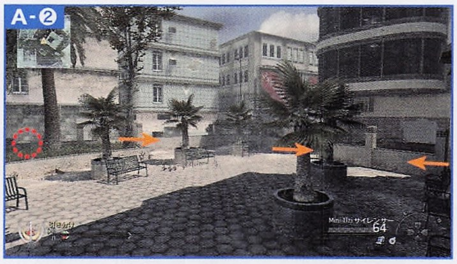
■全体マップ



警戒ポイント

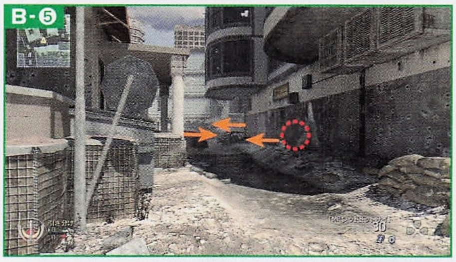
Caution Point



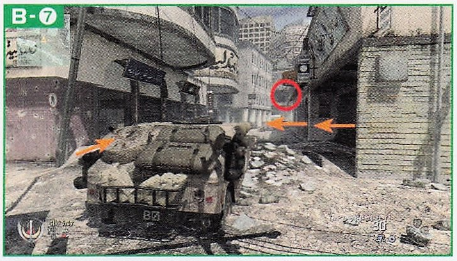


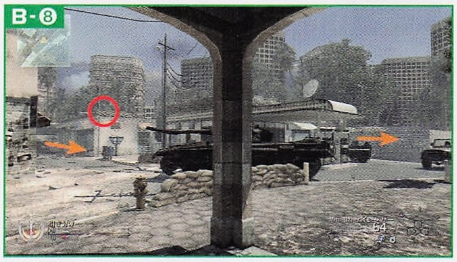


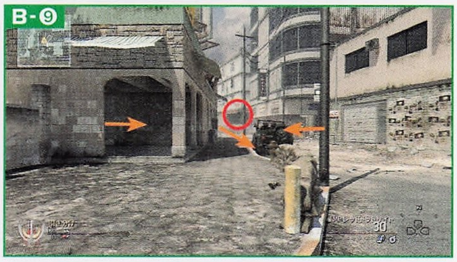




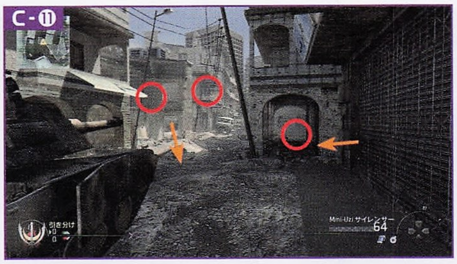


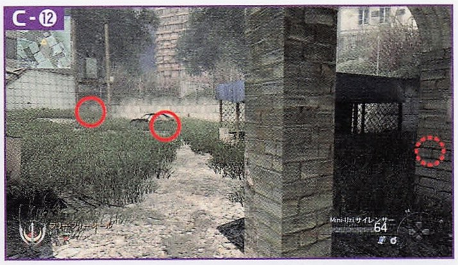




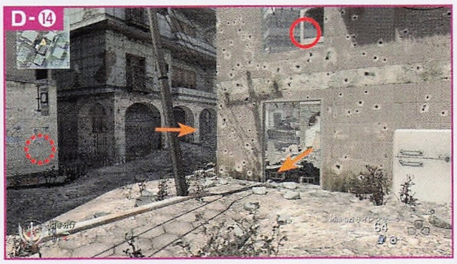


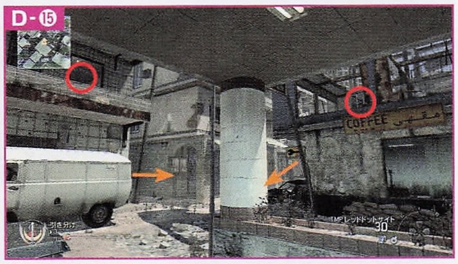


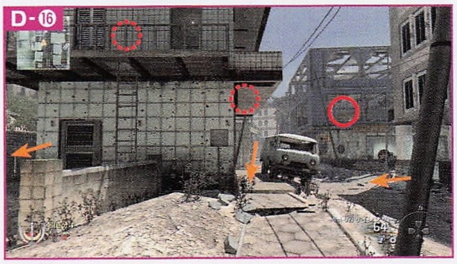


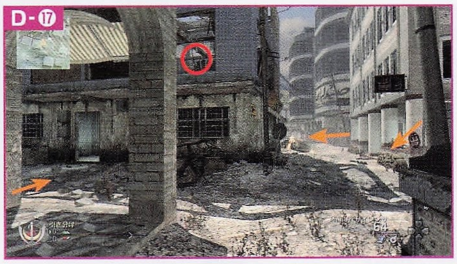


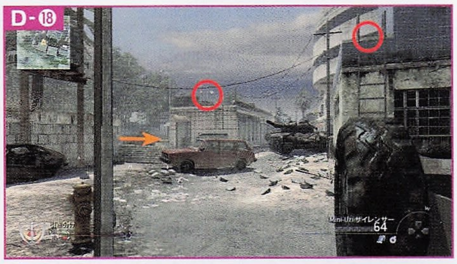


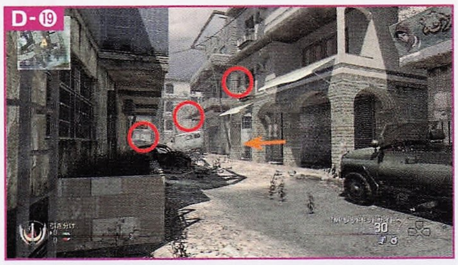


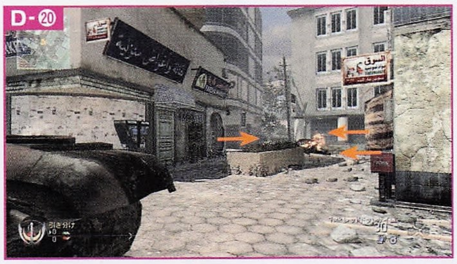


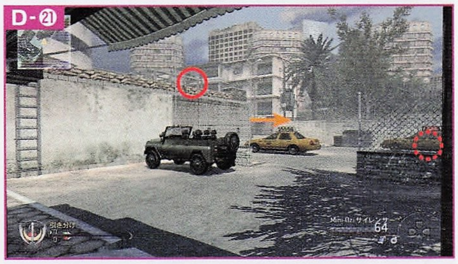












攻略ポイント

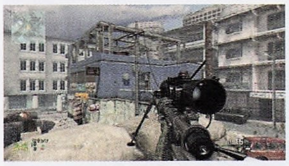
Capture Point

東の通路は狙撃されやすい危険地帯

南北に伸びている東の通路（ア）は、通路の奥、建物の2階、南の屋上などから狙撃されやすい。建物の周辺を通れば複数の場所から狙撃されることはないので、1カ所ずつ狙撃ポイントを確認しながら進もう。なお、狙撃ポイントにいる敵を発見しても撃ち合うのは危険。建物内のクレイモアも処理しにくいため、安全にいくなら敵の死角からフラグやセムテックスを投げ込んで倒そう。



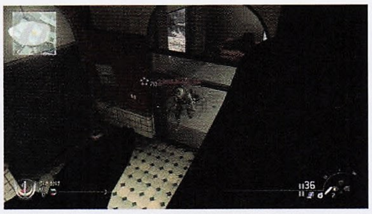
◀南にある建物の屋上に敵がいたら、写真のように建物越しにセムテックスを投げると、ちょうど敵がいる屋上に投げ入れることができる。



◀東にある建物の2階のベランダにいる敵は、南にある建物の屋上から狙い撃つことが可能。屋上にのぼったら敵の有無を確認しておこう。

中央にあるカフェの天井に注意

マップ中央にあるカフェ（イ）は、カウンターの上からジャンプすると上にある足場に乗れる。この場所はしゃがみや伏せでしか移動できないほど狭いが、建物に入ってくる敵を一方的に狙い撃てるのが利点。カフェの出入口は3カ所あり、カウンターの裏や裏口は待機しやすく警戒されがちだが、カウンターの上方にある足場は見落としがちなポイントなのだ。



◀敵は建物の中を素早く通過するので、一撃で倒しやすいショットガンを使うといい。

北西の建物で待機する敵を警戒

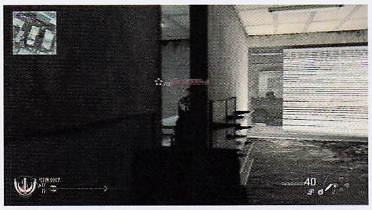
西の通路に面した北側にある建物のベランダ（ウ）は、普通に道路を通過すると気づかない待機ポイント。警戒せずに通り過ぎると背後から撃たれる可能性があるので、一度ブロックの上に乗って敵を確認しておこう。

宮殿の狙撃ポイントは無視

北の宮殿にある高台（1）は、正面の道路を通る敵を狙いやすい。この場所からグレネードランチャーを撃つ敵が待機していたらほぼ通過できないと考えていい。別ルートを通るのが無難だが、西の車両が止まっている場所（エ）か、マップ中央の戦車（オ）の近くからスナイパーライフルで狙撃してもいい。

南西の建物内は待機しやすい場所

南西の建物内にあるコインランドリー（カ）は、敵が待機しやすい場所になっている。入口から飛び込んで撃ち合いをしても不利なうえに壁を貫通させて倒すのも難しい。フラグやセムテックスを投げ込むか、東側の部屋の北側にある入口から入って中距離戦を仕掛けよう。



◀北側の入口から銃口を向けながら壁に寄れば、部屋の奥にいる敵を確認できる。

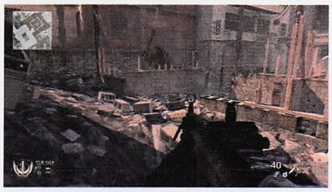
Karachi

荒廃した砂漠の市街地



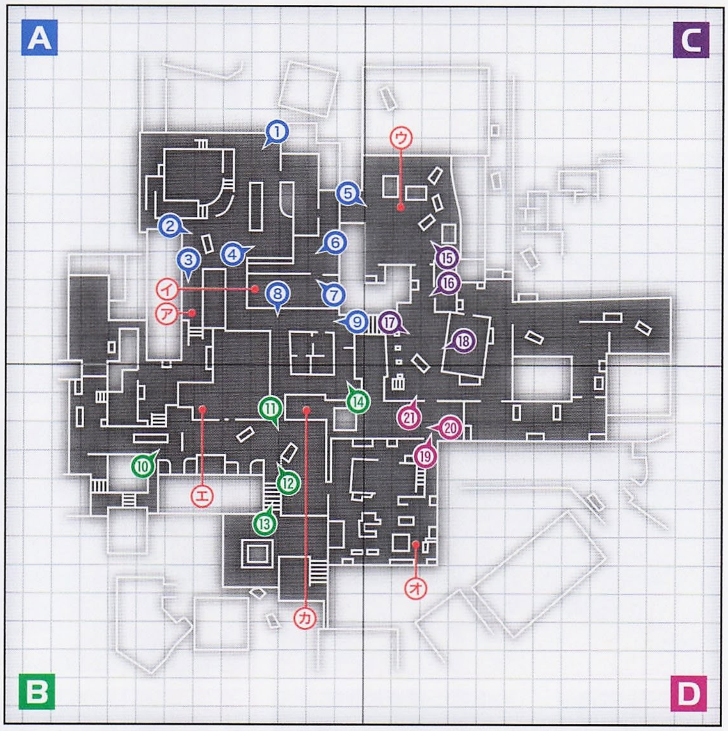
建物を中心とした狙撃ポイントが豊富

さまざまな構造の建物が立ち並び、道はやや広めのマップ。開けた場所が建物や塀によって隔離されており、局地ごとに中距離戦が展開されやすい。ただし、開けた場所は、建物の2階の窓や屋上など、無数にある狙撃ポイントから狙われる場所でもあり、同じ場所にいても近距離戦から遠距離戦まで対応する必要がある。敵との距離を問わずに活躍できるアサルトライフ、近距離戦をカスタマイズでフォローしたスナイパーライフルが立ち回りやすい。



◀戦場がはっきりと分かれるマップ。プレイヤーは中央のガレキ周辺にある建物に集まる傾向がある。一方、西の機銃が設置されている広場、東のガレキが散乱している建物周辺、南のニワトリ小屋の奥といったマップの外周は戦場になりにくい。

■全体マップ



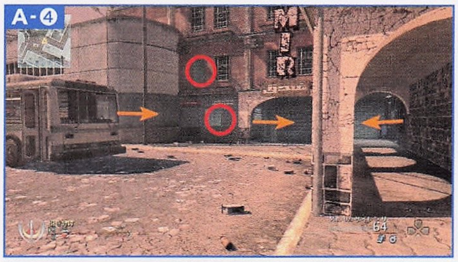
警戒ポイント

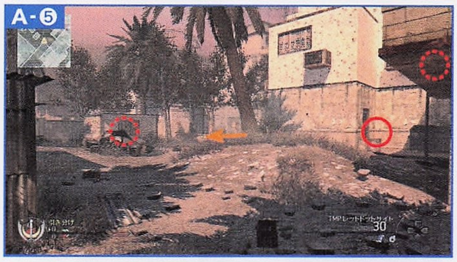
Caution Point

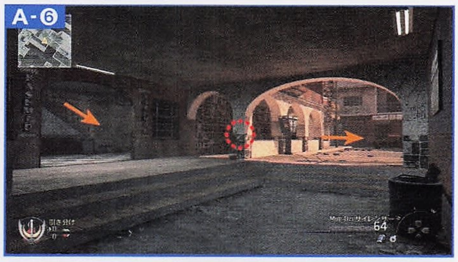




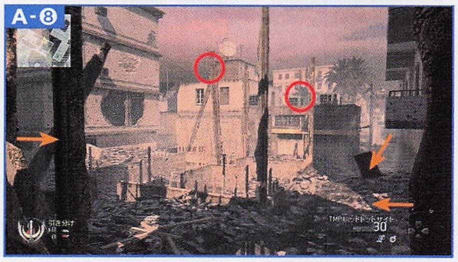


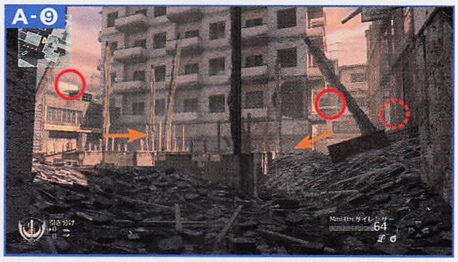


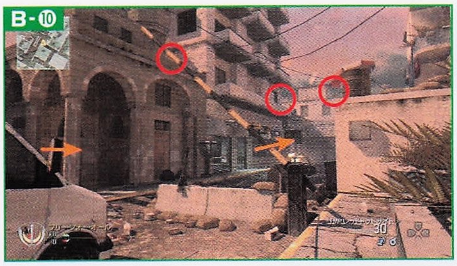


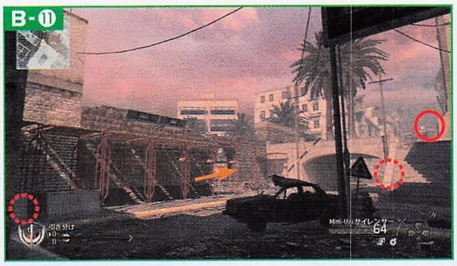




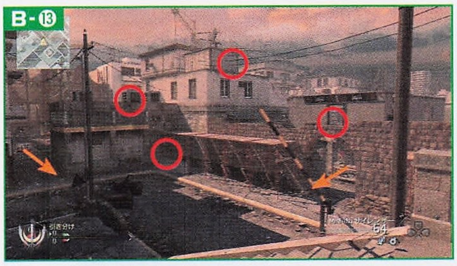






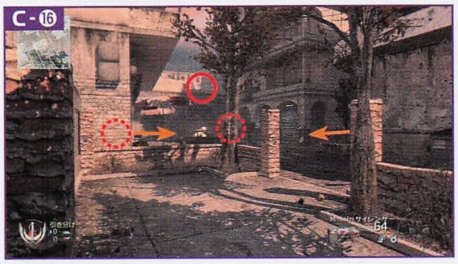


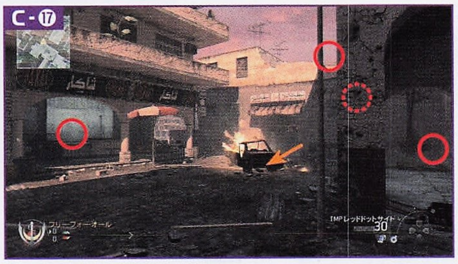


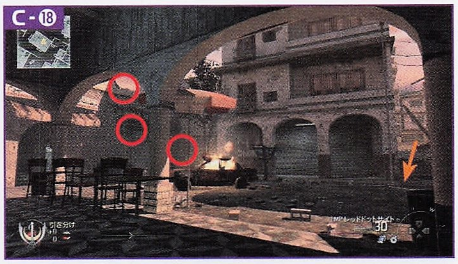


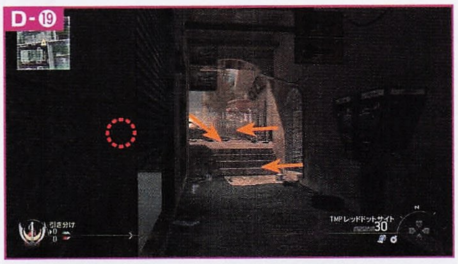


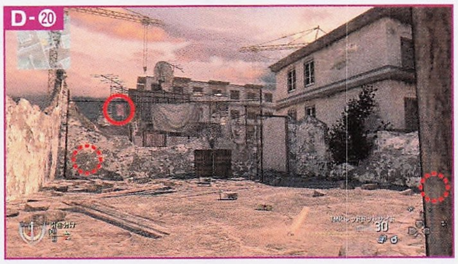














攻略ポイント

Capture Point

屋上から各所に移動できる

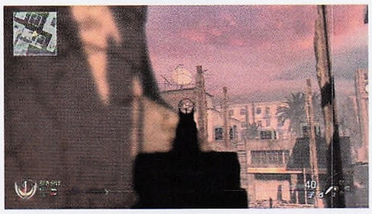
西の細い通路（ア）に面した東側にある建物の屋上には、東側のはしごを登るか、南側にある建物の屋上からベランダを渡れば行ける。この屋上からは、西側の通路を挟んだ建物のベランダや、東側にある大きな建物の窓（イ）に跳び移れる。跳び移るときはジャンプボタンを押したままにしておくのがポイントだ。また、建物の入口にある屋根に飛び乗って正面にあるベランダに飛び移れば、壁が崩れた場所に移動することができる。



◀壁が崩れた場所は、建物から出てくる敵や中央の高台で待機する敵を狙いやすい。

マップ中央の広場をめぐる射撃戦

マップ中央は、建物からの狙撃ポイントが複雑に絡み合う。南側の通路を通るときは北側の建物（8）から狙撃される可能性があり、東側と西側の通路を通るときは西側のはしごを登った先の屋上（14）から狙撃されやすい。狙撃ポイントから見ると、西側の建物、中央の建物の屋上、南の奥にある階段を上がった場所の3カ所は、お互いに狙撃し合える位置になっている。マップ中央に向かうときは、それぞれの狙撃ポイントを経由して敵を倒しながら進むといい。東の通路から入るときは、南側に見える建物の屋上、続いてはしごがある中央の高台、最後に南側の通路の順に確認しよう。



◀北側の建物から広場を確認するときは、階段の上を通過して左の壁を盾にするといい。

北東の広場を通過する際の注意点

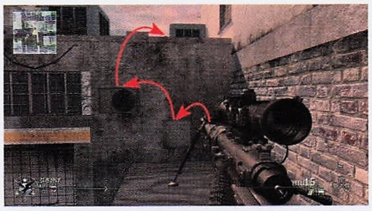
北東の小さな小屋がいくつか建っている広場（ウ）は、西側にある建物の2階が最も警戒すべきポイントになる。広場の南側から入るときは、東の瓦礫が散乱している場所から確認しておくと安全だ。西側から広場に入るときは、建物の2階を経由するか、南側の建物ぞいを通ろう。

西の建物の屋上は要注意

西の通路の分岐点にある建物の屋上（エ）は、進攻ルートが少なく、待機しやすい場所になっている。はしごを登ると、高確率でクレイモアに引っかかるので注意すること。ここにいる敵を倒すときは、トラックのそばにある植物に隠れて敵が姿を現すのを待つか、南にあるニワトリ小屋（オ）からスナイパーライフルで狙撃しよう。

中央の高台への行き方を知る

中央の高台（カ）は、建物内の階段と高台の西側にある建物の屋上からのぼれる。西側にある屋上へのぼる方法は、北側のはしごを登る、西側の建物2階の窓から跳び移る、南側の木の足場を通るの3つがあり、木の足場を経由するルートは見落としがちなので覚えておこう。



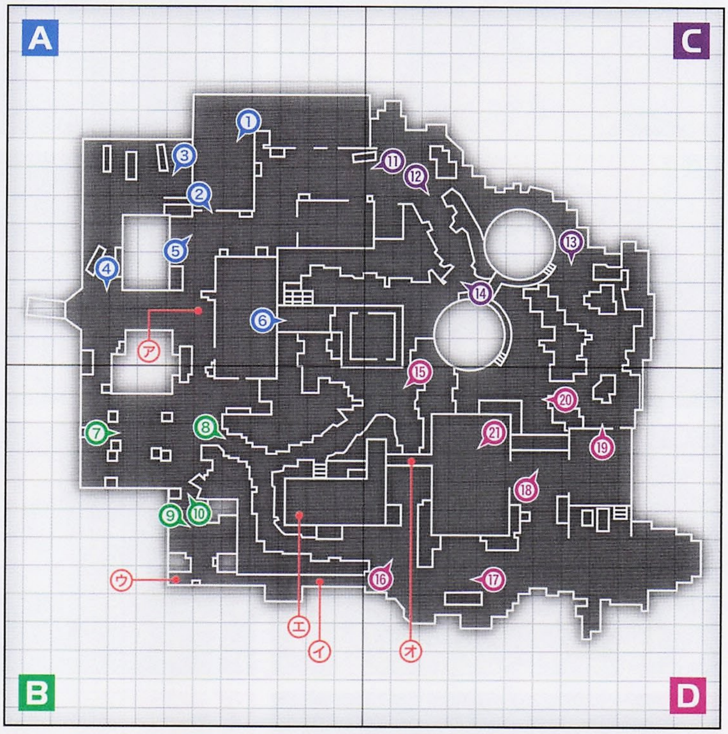
◀コンクリートの出っ張りからジャンプして室外機の上に乗れば、屋上にのぼれる。

Quarry

山の奥地に作られた採石場

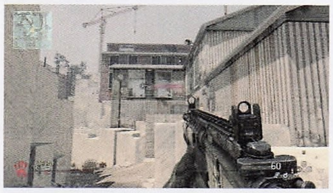


■全体マップ



高低差がある中〜遠距離戦が展開

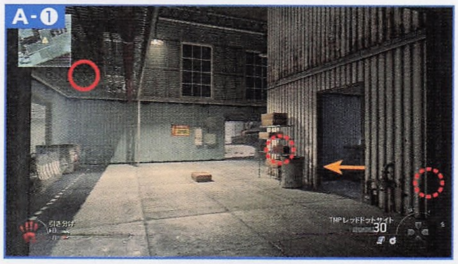
中に入れる大きな建物は6カ所あり、周囲には石のブロックが多数積まれている。このマップの特徴は、狙撃ポイントが数多くあり、高低差が激しい影響で狙撃ポイントからの視界がかなり開けていること。基本的に屋外、建物内ともに中距離戦がメインとなるが、ほとんどの場所で遠距離から狙撃してくる敵を警戒する必要がある。中距離戦をこなしながらも離れた位置から射撃できるアサルトライフル、狙撃に適したスナイパーライフルが活躍する。

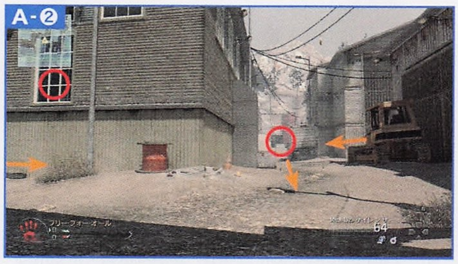


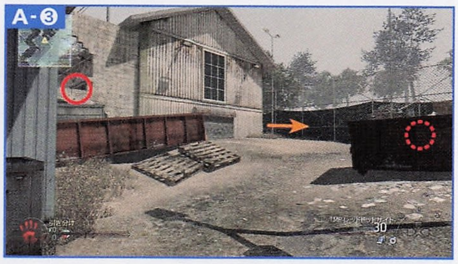
◀マップが広いわりに、あらゆる場所が戦場になり得る。プレイヤーはマップの外周に集まる傾向があり、西の南北に伸びる通路では頻繁に激しい射撃戦が行われる。敵に発見されにくく、救援物資を安全に落としやすい場所は南東の駐車場ぐらいだ。

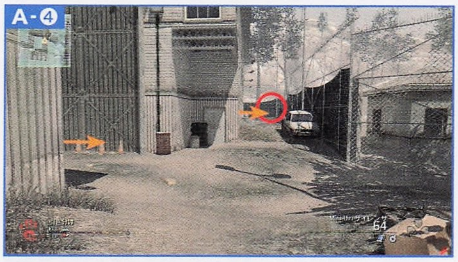
警戒ポイント

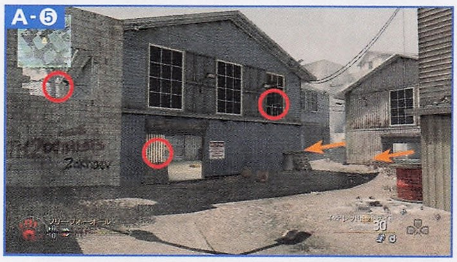
Caution Point

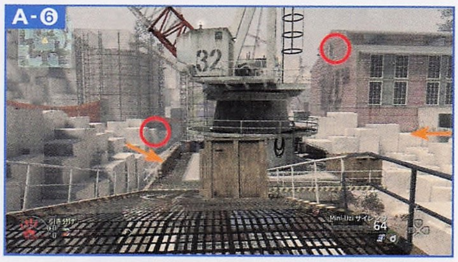


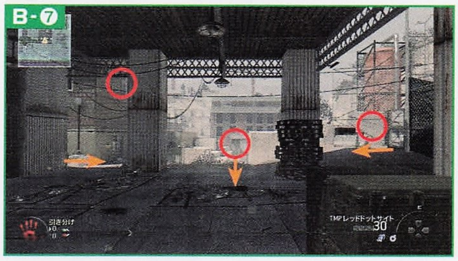


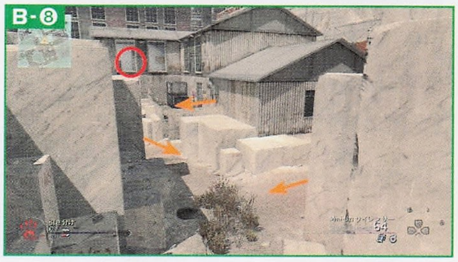




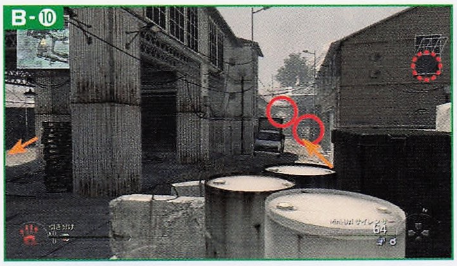


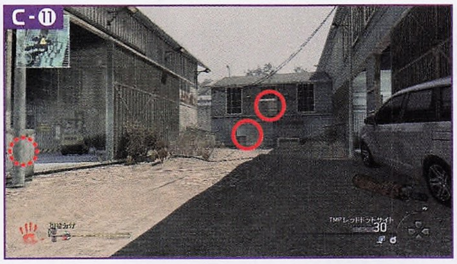


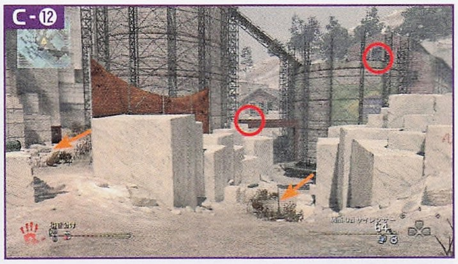


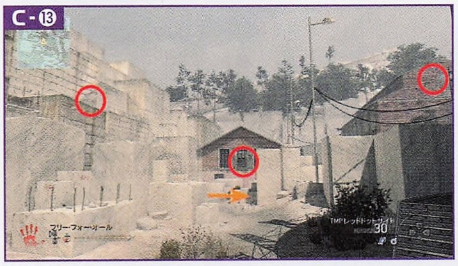


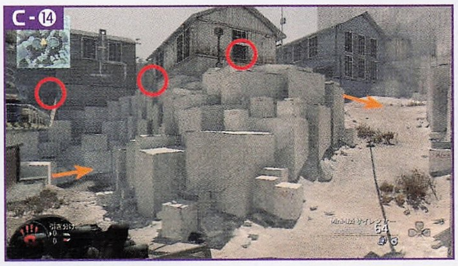


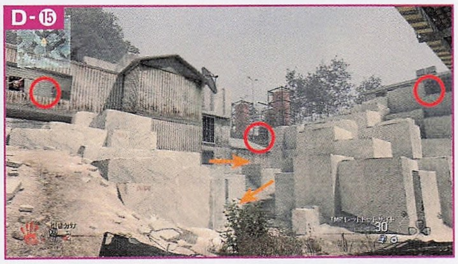


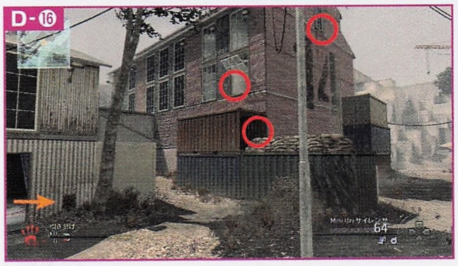


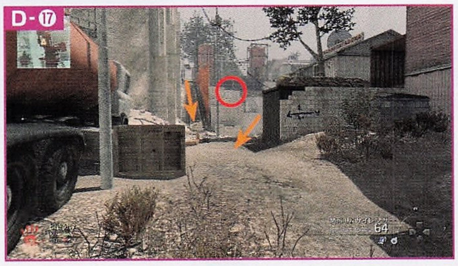


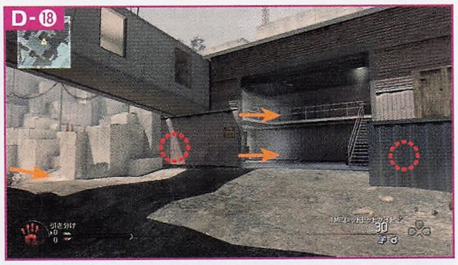




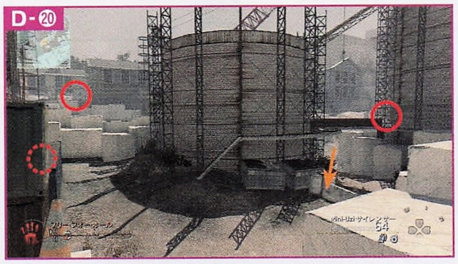


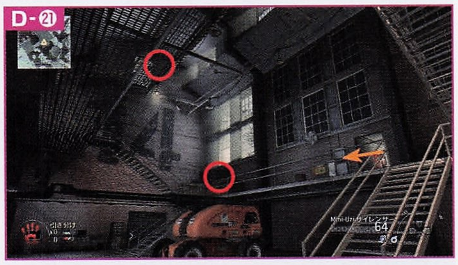










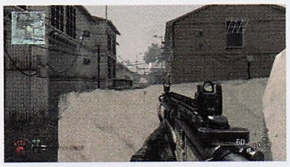


攻略ポイント

Capture Point

西の通路の射撃戦

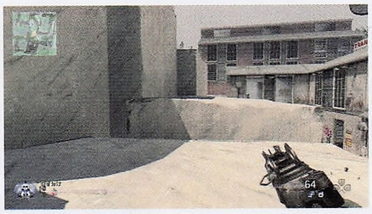
西の建物に囲まれた通路（ア）は、あらゆる場所から敵が飛び出してくる可能性がある。また、東側にある建物の天井付近の窓、北側の崩れた壁の隙間、北側の突き当たりにある建物など、狙撃ポイントも多い激戦地となっている。この通路を通るときは、途中に止まっているトラックや西側にある建物の柱などに隠れつつ、警戒すべき場所を絞りながら進んでいこう。別の方法として、この通路には踏み込まず、西側にある別の通路を通って射撃戦に持ち込める状況にすると立ち回りやすくなる。



◀北側の崩れた壁にいる敵はこの位置から狙撃しよう。しゃがめば、崩れた壁にいる敵と、東側の建物の窓にいる敵の両方の射撃を防げる。

各所に積まれた岩のブロックに乗れる

マップ内の各所に高々と積まれている石のブロックは、ほとんどの場所でのぼることができる。低いブロックはいつでものぼれるが、ある程度高いブロックはジャンプしないとのぼれないので注意しよう。なお、ブロックの上は周囲を見渡しやすく、通路を抑え込みやすいのが利点。ただし、敵からも発見されやすく、集中的に射撃を受ける危険もあるため、活用するには味方との連係が必要だ。そのなかでも東のブロックが積まれた場所は単独でも活用しやすく、周囲を通る敵を狙撃しやすい。



◀移動手段として活用してもいい。のぼれる場所は決まっているので把握しておこう。

建物の最上階にある足場を活用

南東にある一番大きな建物（21）の最上階には足場があり、北側の外の壁にあるはしごと建物内の南東側の壁にあるはしごの2カ所から登れる。この場所は、北側の窓から広範囲を見渡せるうえ、建物内に入ってきた敵も狙撃することができる。なお、敵がこの場所に立てこもったときは、窓から顔を出した際に遠距離から狙撃しよう。また、気づかれないように1階から建物内に侵入し、下から足場越しに狙い撃って倒してもいい。

南の細い通路は2種類の敵に注意

南にある細い坂道（イ）は、途中のくぼみやのぼりきった場所（ウ）に敵が待ち構えている可能性がある。東から西へ向かうときは敵がいるかどうかにかかわらず、各種グレネードを投げておこう。また、西から東に向かうときは、南東の大きな建物を警戒しておくこと。坂道を下りた直後に2階の窓や最上階の窓から狙撃される可能性がある。それに加え、隣にある建物から敵が出てくることも多いので、南東の建物を警戒したのち、隣の建物の入口もチェックしてから移動しよう。

南の建物の屋根にのぼる

マップの南にある建物（エ）は、2つのルートで屋根にのぼることができる。1つは、西側に積まれている石のブロックの一番高い場所から跳び乗るルート。もう1つは、南側の石のブロックから建物の南側にある小さな屋根に跳び乗り、そこから西側の屋根へとのぼるルート。北側への狙撃ポイントの1つとして活用しよう。

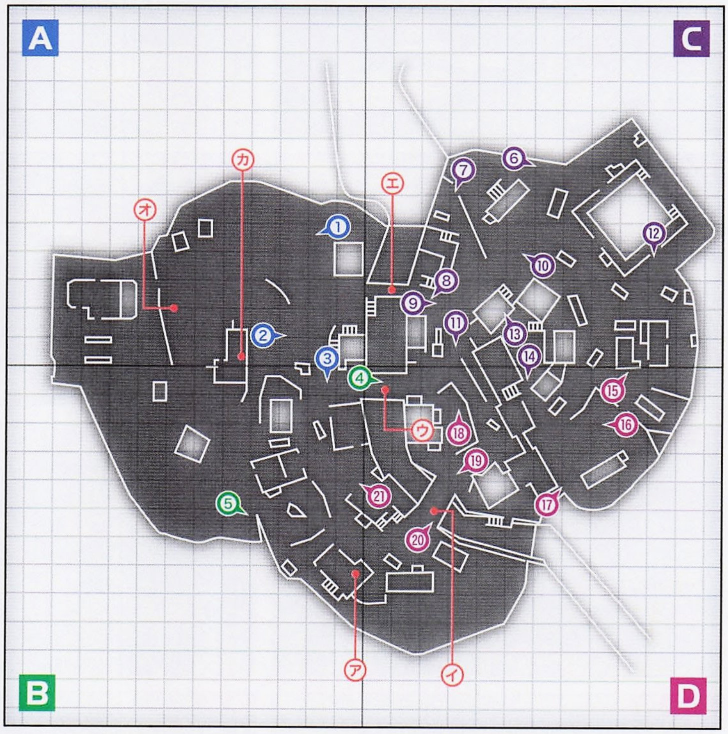
ブロックから建物内に侵入

南にある2つの建物をつなぐ渡り廊下（オ）は、窓ガラスを割って近くにある岩のブロックの上からジャンプすれば中に入れる。目標物に向かうときや敵の背後に回り込みたいときの進攻ルートとして利用するといい。

Rundown　山に囲まれたブラジルの村



■全体マップ



あらゆる武器が入り乱れるマップ

東側は建物が多く立ち並び、西側は草木が生い茂っている。中央には南北をつなぐ川が流れており、場所によって地形が大きく変わるのが特徴。全体的に中距離戦が展開されることが多く、近距離戦が行われるのは、建物内やその周辺、東側中央の建物で囲まれた噴水広場など。また、2階や屋上にのぼれる建物は狙撃ポイントになっているため、川を挟んだ狙撃戦も行われる。どの武器でも活躍できるぶん、立ち回り方が重視されるマップといえる。

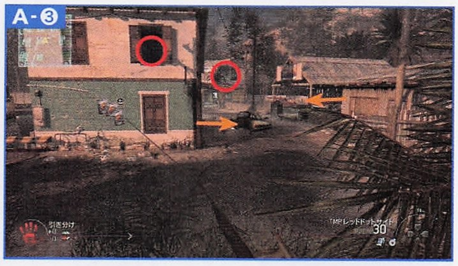


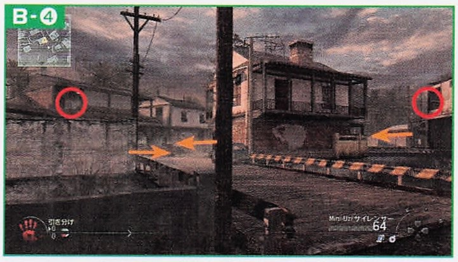
◀東全域と西の建物に挟まれた道が戦場になりやすく、逆に西側の草木が生い茂っている奥地は戦場になりにくい。チーム戦では川を挟んで東西に分かれた射撃戦が行われやすく、いかに川を渡って反対側に乗り込むかが攻略の大きなポイントになる。

警戒ポイント　Caution Point

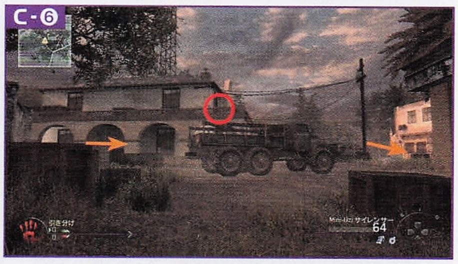




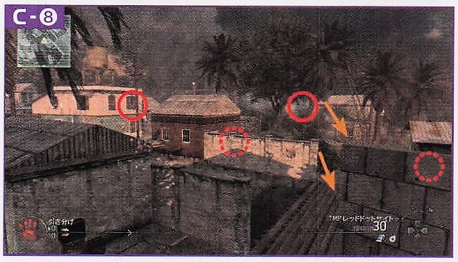




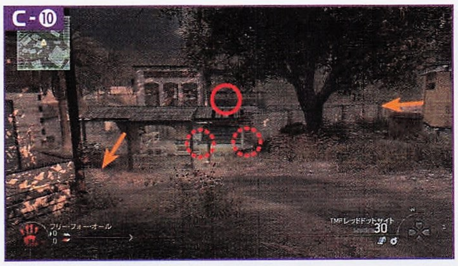


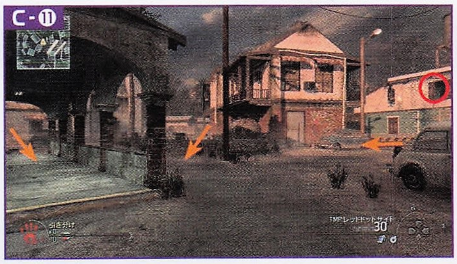


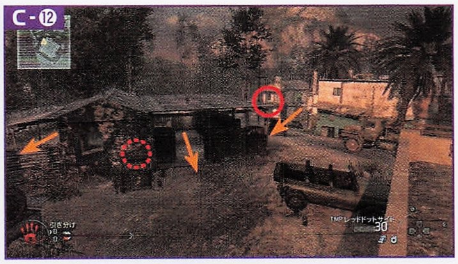


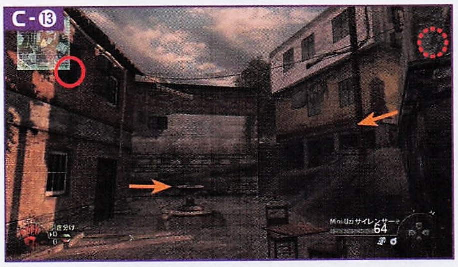




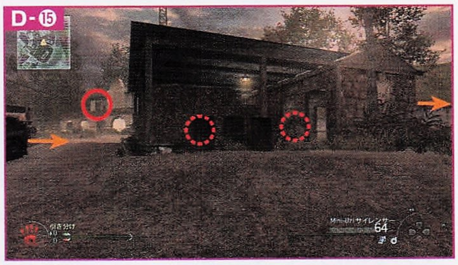


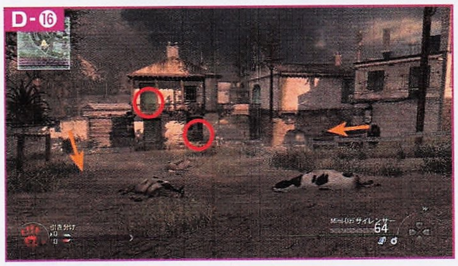






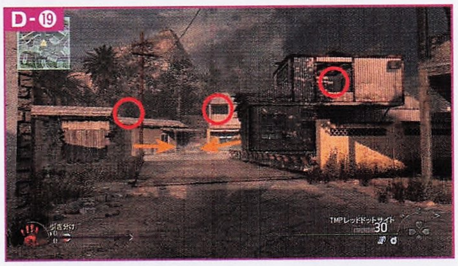


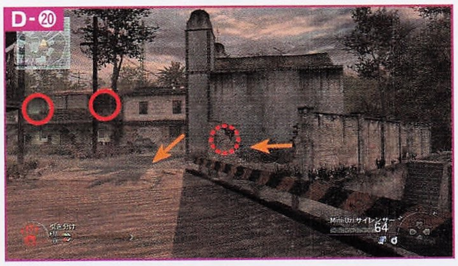












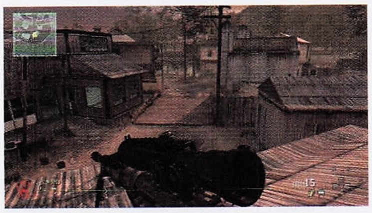


攻略ポイント

Capture Point

屋根の上の狙撃ポイントを活用

南にある看板がかかった建物（ア）の2階からは、東側の屋根に跳び移ることができる。この場所は、橋を通過する敵や川を挟んだ東側にある建物2階の狙撃ポイントに対抗する場所として活用できる。比較的見つかりやすい狙撃ポイントだが、屋根の裏側に伏せれば身を隠せる。しゃがみと伏せの高さの違いを利用して立ち回ろう。



◀単純に狙撃ポイントを増やせるのは大きい。移動中に敵に発見されないようにしよう。

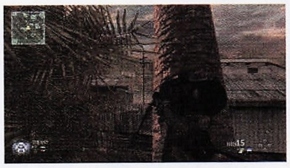
南の橋を渡るときの立ち回り

西から東へ渡るときは、基本的に正面の建物2階の狙撃ポイントに敵がいるかどうかを確認すればいい。渡ったあとは、左右の壁の死角に敵が潜んでいる可能性があるので、東側の通路に突入してすぐに壁の裏に入ると対応しやすい。なお、建物2階の狙撃ポイントに敵がいる場合は、南の橋（イ）から水路に落ちて階段を上がって進もう。その際、南にある建物の屋根から味方にフォローしてもらえば、さらに東のエリアに突入しやすくなる。

東から西へ渡るときは、橋の西側にある建物の2階、南にある建物の2階とその近くの屋根など、狙撃ポイント（19）を警戒する必要がある。橋のすぐそばにある建物の2階から順番に確認していき、すべての敵を倒したあとに渡ろう。渡ったあとは、そのまま橋のそばにある建物に入ると比較的安全だ。そこからは周囲を警戒しつつ、正面の壁に看板がかかった建物に入ろう。

中央の橋をめぐる射撃戦

中央の橋（ウ）を挟んで、橋の南西側にある建物の2階と橋の東側の正面にある建物の2階は狙撃ポイントになっている。これらの場所に敵がいた場合は、東側は北東にある大きな建物の2階、西側は橋の正面にあるヤシの木のそばから反対側の建物にいる敵を狙撃しよう。



◀ここから東側の建物の2階にいる敵を狙撃できる。周囲には草が生い茂っており、建物の裏から回り込むと敵からはかなり発見しにくい。

北の橋付近での攻防

北の橋（エ）はどちらのエリアも敵が待機していることが多く、橋を渡る際は警戒する必要がある。西から東へと渡るときは、北東にある建物の2階や、橋の正面にある建物の北側で敵が待機している可能性が高い（9）。また、橋のそばにある建物2階のコンクリートの壁の隙間から狙撃してくることも多い。これらの場所に敵が待機している場合は、西のガソリンスタンドの前にある大きなヤシの木のそば（オ）から、橋の北東側にある建物の2階にいる敵を狙撃するなどして活路を見出そう。

一方、東から西へと渡るときは、西にある小屋の窓（カ）や塀の裏に待ち構えている敵を警戒しよう。小屋に敵がいる場合は、橋の北東側にある建物の2階から射撃して倒しておく。塀の裏を警戒するときは、いったん川に下り、階段から上がって右側の塀にいる敵に対処してから左側の塀を警戒しながら進攻しよう。



◀西側の塀の裏に敵がいることがわかっているなら、橋を渡らずに橋の北東側にある建物の2階から各種グレネードを投げ込んで倒そう。

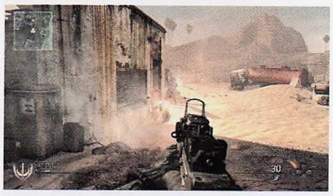
Rust

砂嵐が吹き荒れる砂漠の採油施設



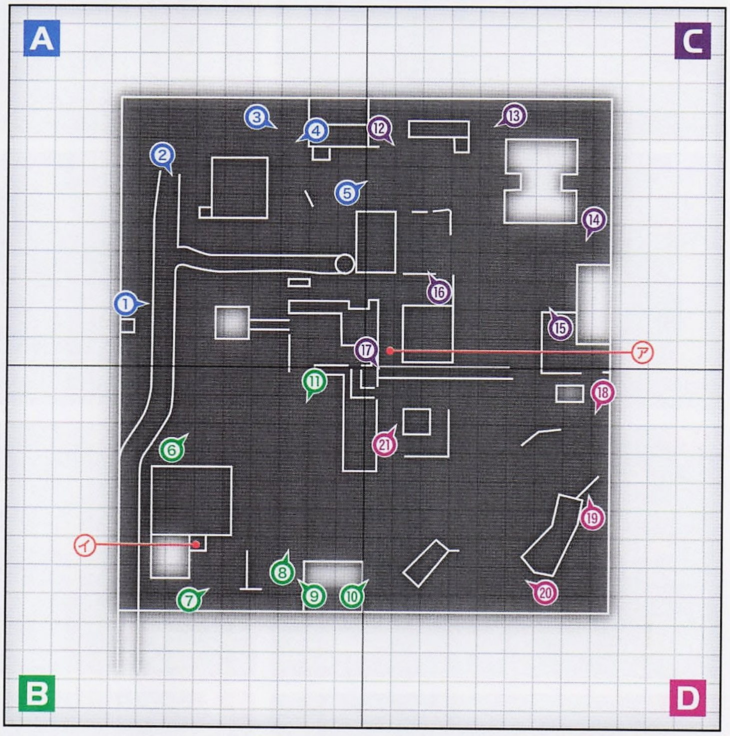
スピーディな近距離戦がメイン

マップがかなり狭く、中央には高い建物が建っている。その周囲は、巨大なタンクやプレハブなどの障害物があるものの、比較的見晴らしはいい。マップが狭いことから敵と遭遇する確率が非常に高く、主に近距離戦が行われる。どこにいても安全に待機できる場所はなく、立ち止まっているとすぐに背後から追いつかれてしまうため、素早く移動し続けるスピーディな展開となる。移動速度が速く、近距離戦で有利なサブマシンガンが活躍しやすい。



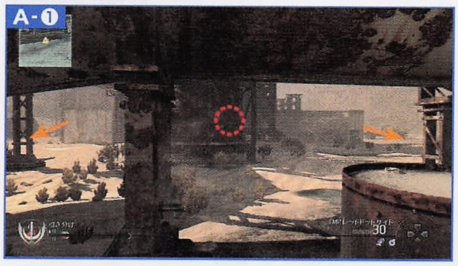
◀敵を発見しやすく、マップ全体で激しい射撃戦となる。そのため、UAVはあまり効果がなく、救援物資を回収している隙もない。このマップは、航空支援をランチャーで落とす時間を確保しにくいため、要請できればかなりのキル数を期待できる。

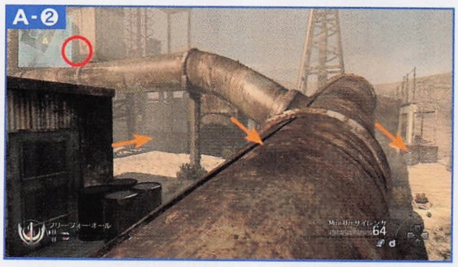
■全体マップ

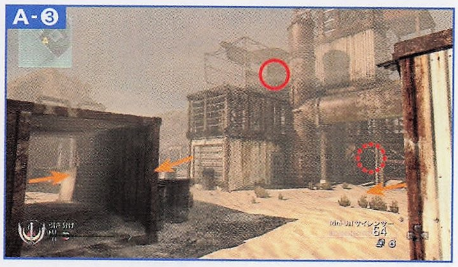


警戒ポイント

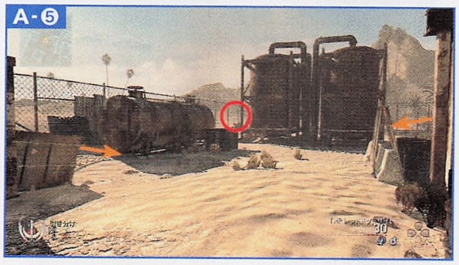
Caution Point

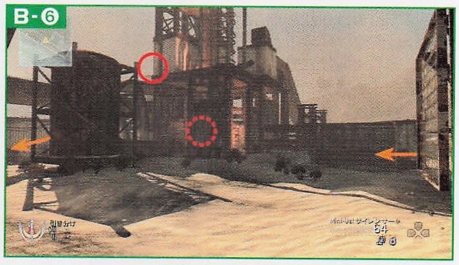


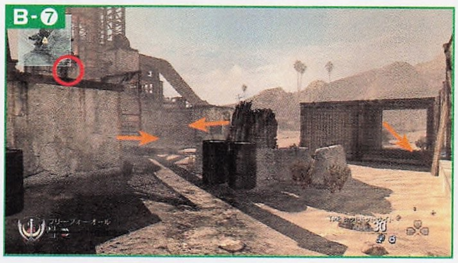


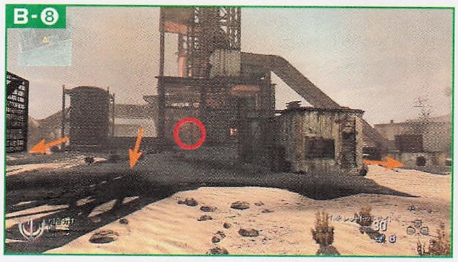


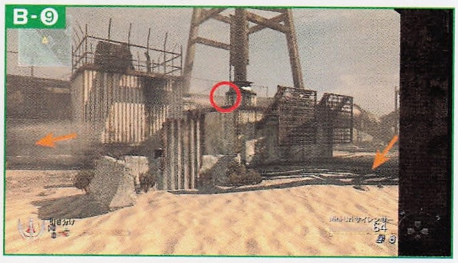




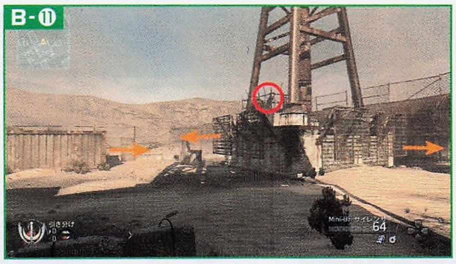


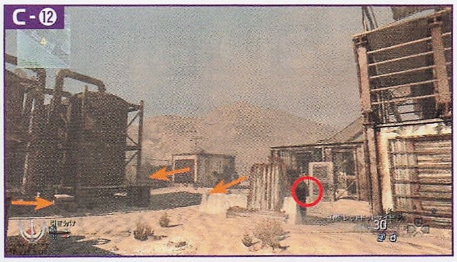


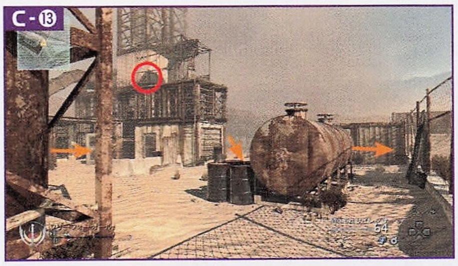


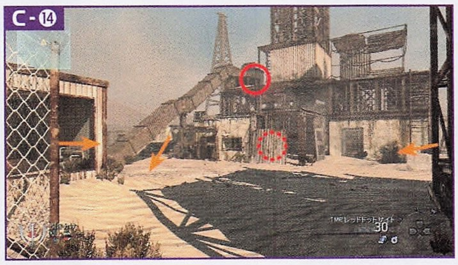




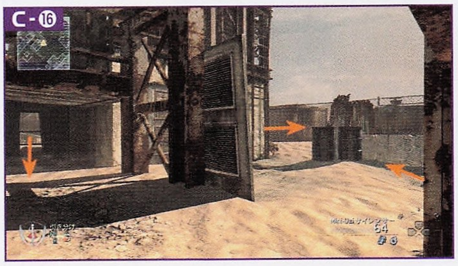


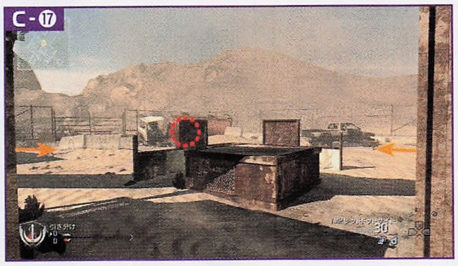




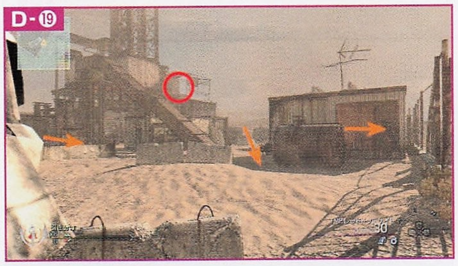


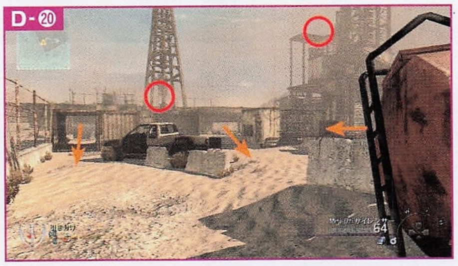


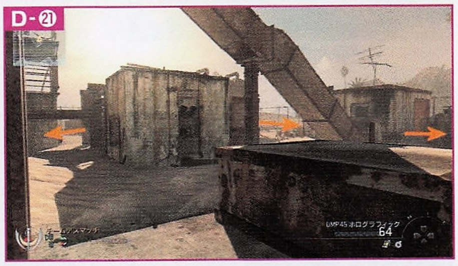












攻略ポイント

Capture Point

中央の建物の屋上にのぼる

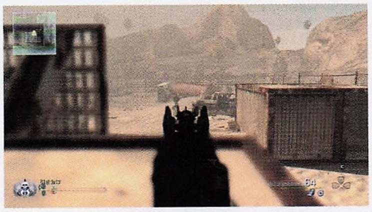
中央の建物（ア）の屋上にのぼるルートは、東にある四角のパイプ、北西からのぼれる円形のパイプ、建物の中にあるはしご、北側の壁にあるはしご（ジャンプしてつかまる）の4つがあり、建物の中にあるはしごのみ一番上の屋上に行ける。どのルートものぼっている間に射撃されやすいというリスクはあるが、屋上まで到達できれば、地上にいる敵を一方的に狙える。地上の敵は周囲に目を向けなければならなず、たとえ発見されてもじっくり狙われる心配がないからだ。4カ所のなかでも比較的のぼりやすいのは、敵に発見されにくく、屋上への到達が早い円形のパイプからのルート。周囲に敵がいないことを確認したら一気に屋上までのぼり、敵に狙われたら屋上に到達したあとに伏せて射撃を防ごう。



◀屋上は連続キルが狙いやすい場所。一周できるので、回りながら地上の敵を探そう。

南西にある鉄塔の土台に乗る

鉄塔の土台にのぼるルートは、南西にあるドラム缶（イ）からのぼる、北西からのぼれる円形のパイプを移動するという2つがある。土台の上で伏せておけば、地上からの射撃をある程度防げるほか、周囲にある柱や金網に隠れながら射撃することもできる。しゃがみと伏せを使い分けつつ、できるだけ有利な状況で銃撃戦に挑もう。



◀西を狙うときは西側、南を狙うときは南側に寄ると、死角から敵に撃たれにくくなる。

マップの角をキープしながら立ち回る

マップが狭いため常に四方から銃撃を受ける可能性があるが、マップ外周の4つの角は、敵の進攻ルートを2方向に限定できるので立ち回りやすい。2方向に敵がいるかどうかを素早く確認していくと、背後から狙われず、敵をほぼ正面にとらえ続けることができる。

建物内の狭い通路を活用

中央の建物は、しゃがみで移動すれば狭い通路を使って通り抜けられる。通路の入口は、建物の北西側、北東側、南東側の3カ所があり、比較的プレイヤーの出入りが少ない。周囲に敵がいないときは、この通路を別の場所へ進攻するルートの1つとして活用しよう。

建物内のはしご付近にいる敵に注意

中央の建物のはしごがある場所は、敵が比較的待機しやすい。壁やパイプで囲まれていて敵を発見しにくく、南西付近を通過すると一方的に銃撃を受けてしまう。この敵は、建物の南東側にある隙間から入って側面から突入すると安全に倒せる。また、北西側にある壁の隙間から部屋の中に銃撃を浴びせるのも有効だ。

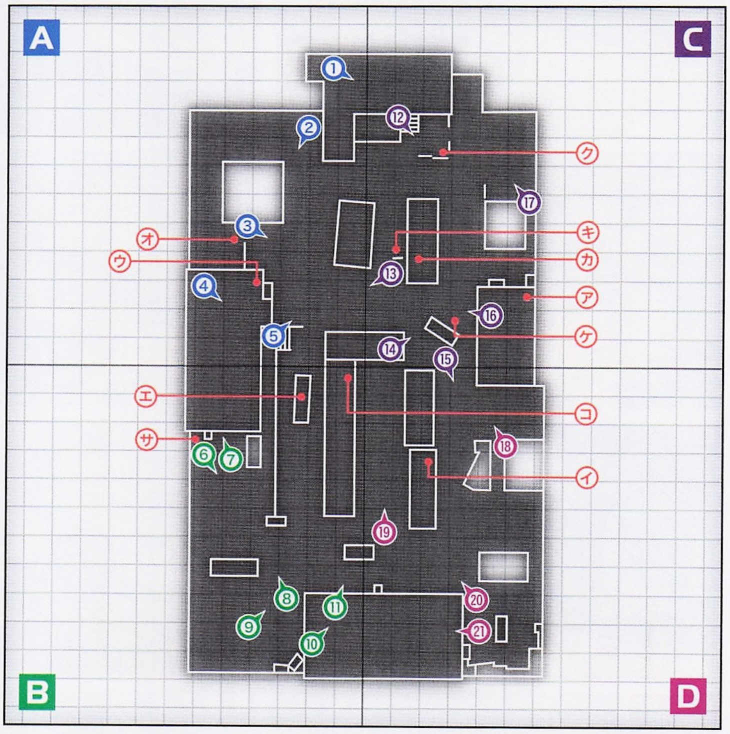


◀この壁の隙間から狙うことができ、トタンの裏に隠れても壁を貫通させれば倒せる。

Scrapyard　荒野に隔離されている飛行機廃棄場



■全体マップ



敵との遭遇率が高い激戦地

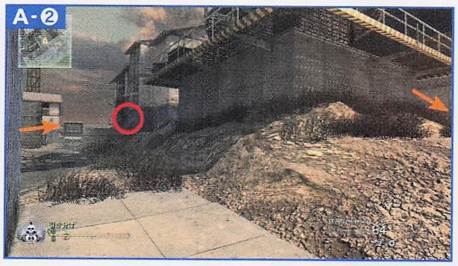
やや狭いマップで、東西南北の4カ所には中に入れる建物が建っており、中央には飛行機の残骸が放置されている。それぞれの場所の行き来がしやすいため、移動しながらの近～中距離戦が多くなる。ただし、敵を迎撃しやすい待機場所がいくつかあるため、移動する際はそれらの場所を確認しながら立ち回る必要がある。このマップでは、サブマシンガンやアサルトライフルに加え、待機場所を確保する銃撃戦でショットガンが活躍しやすい。

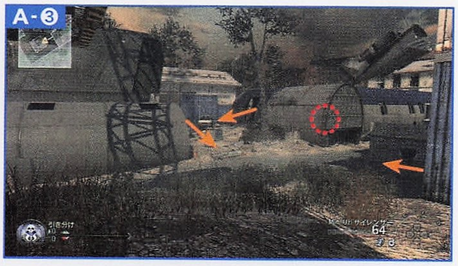


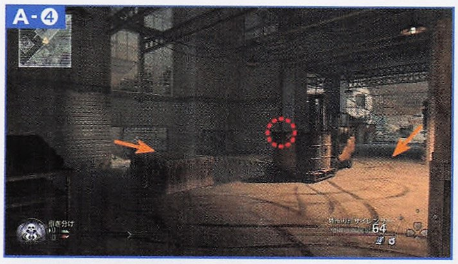
◀戦場は比較的分散しやすいが、立ち回りやすいマップの外周と、4つの飛行機の残骸がある中央付近にプレイヤーが集まる傾向がある。敵に発見されにくい場所はほぼないが、北西、南西、南東のそれぞれの角は、救援物資を落としやすい場所となる。

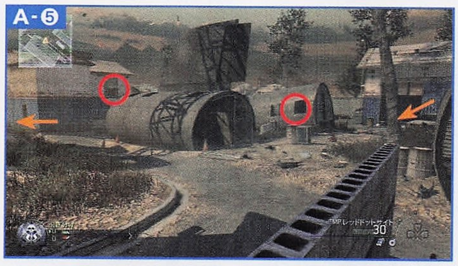
警戒ポイント　Caution Point

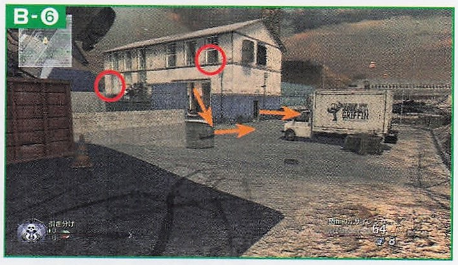


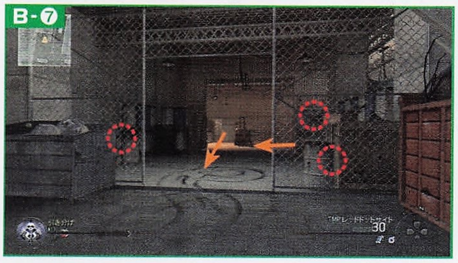






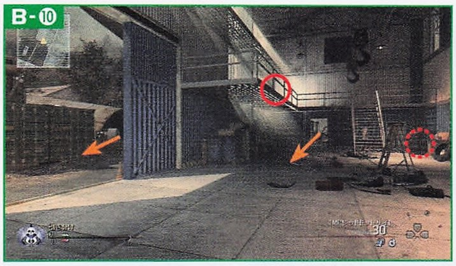


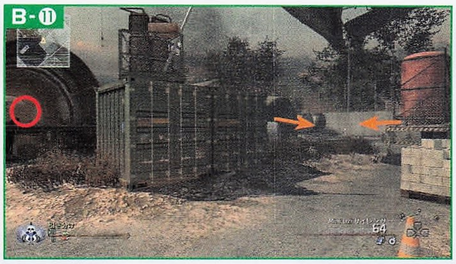


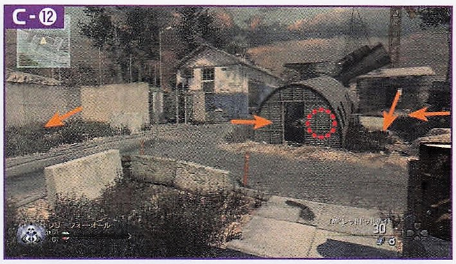


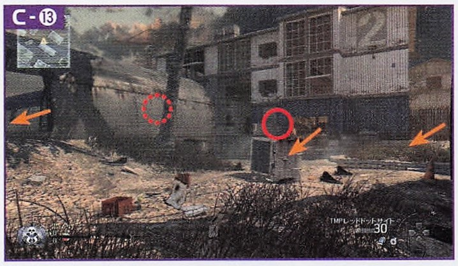


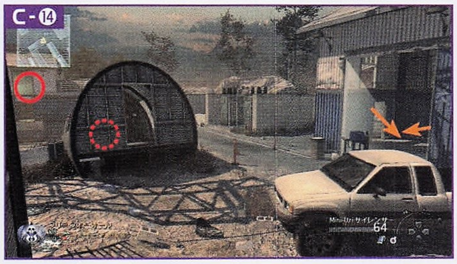


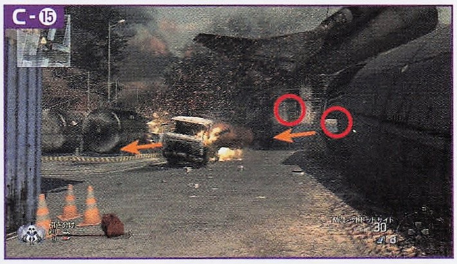


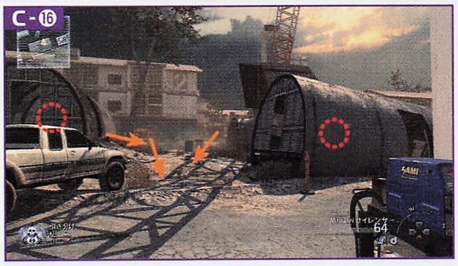




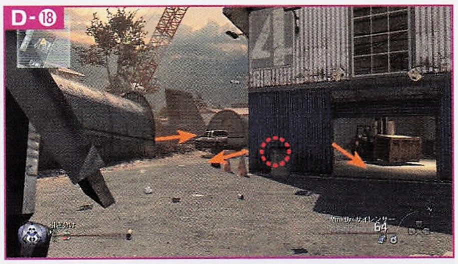


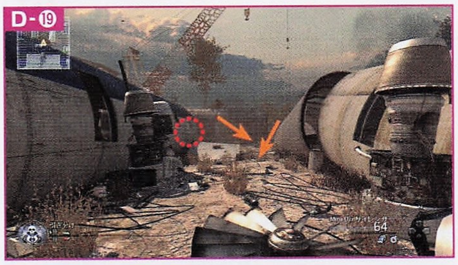




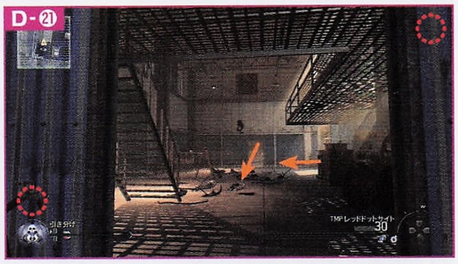












攻略ポイント

Capture Point

北の建物の2階にいる敵の対処法

北にある建物の2階は、南側と東側の2カ所に待機できる場所があり、階段を上がるとクレイモアと銃撃で迎撃されてしまうことが多い。そこで敵が南側にいるときは、東にある建物の北側入口（ア）から狙撃し、東側にいるときは南東にある飛行機の残骸の中央あたり（イ）から狙撃しよう。これらの場所を通過するときは、北の建物2階に敵がいるかどうかを確認するといい。



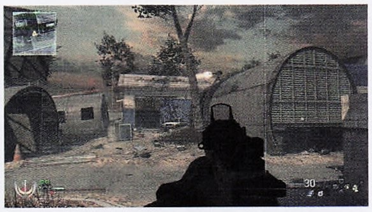
◀北側の入口から半身を出して狙う。この距離ならアサルトライフルでも十分倒せる。

西の建物内の待機場所を警戒

西にある建物の棚の上（ウ）は、うす暗くて敵が待機していても確認しにくい。北側と東側の入口から建物内に入るとほぼ迎撃されてしまうので、南側の入口から入って中距離の銃撃戦に持ち込んで倒そう。

トラックから飛行機の残骸に乗る

マップ中央のやや西寄りにあるトラック（エ）は、ボンネットから荷台に乗れる。荷台の上からダッシュしてジャンプすれば、東側にある飛行機の残骸にも跳び乗ることができ、その上を自由に行き来できる。この場所は周囲の敵から狙われやすく待機場所としては活用しにくいが、自動機銃を設置する場所としてはかなり優秀だ。



◀敵に破壊されにくく、広範囲をカバーできるため、敵の進攻ルートを制限しやすい。

マップ中央の激戦地を制する

中央の広場（13）で銃撃戦が行われた際、敵を倒しやすく生き残りやすい場所は、北西のトタン（オ）付近、西にある建物の階段の上（5）、北東の飛行機の残骸の中（カ）、東にある建物内（16）の4カ所。これらの場所は、別方向から狙われにくく、広場への射撃に集中できるのがポイント。そのほか、北側の飛行機の残骸の間にあるコンクリート塀（キ）を利用して銃撃戦を行ってもいい。広場にいる敵を倒したあとは、別のルートから回り込んで前述の場所に移動するとやられにくくなる。



◀戦場の外側から射撃できるような位置どりをすると、敵をまとめて倒しやすい。

南の建物にいる狙撃手に対抗

南にある建物の2階の窓は、狙撃ポイントとして使われることが多い。基本的に東端の窓に待機し、東の南北に伸びる通路にいる敵を狙ってくる。建物内には敵が複数いることが多いため、中に侵入するよりも各所にある狙撃ポイントから対抗したほうがいい。候補となる場所は、北にある建物の外にあるコンクリート塀の裏（ク）、マップ中央付近にある車両の裏（ケ）、L字型の飛行機の残骸の窓（コ）、西の建物の南側にあるゴミ箱の裏（サ）など。敵の警戒が薄い場所から狙い撃とう。

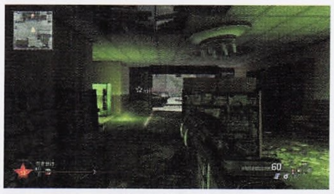
Skidrow

劣化したビルが立ち並ぶ市街地



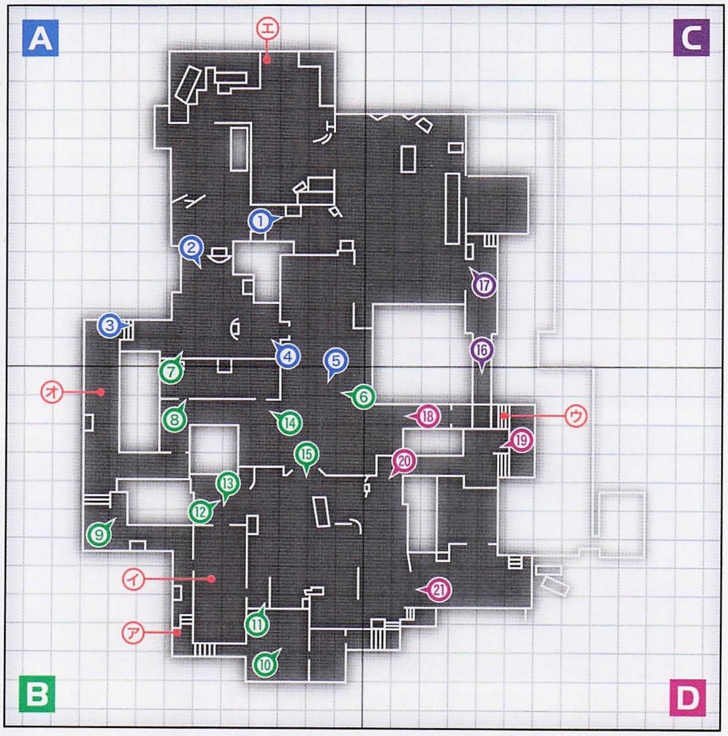
中央の建物で繰り広げられる銃撃戦

マップの中央、北東、南にそれぞれ中に入れる建物があり、中央の建物はかなり大きく、出入口も多い。マップの構成は、開けた場所と建物内ではっきりと分かれているのが特徴で、細く長い通路も各所に見られる。基本的に近～中距離戦が行われるため、サブマシンガンやアサルトライフル、建物内ではショットガンが活躍しやすい。また、通路を抑え込める軽機関銃やスナイパーライフルが味方にいると、味方全体が立ち回りやすくなる。



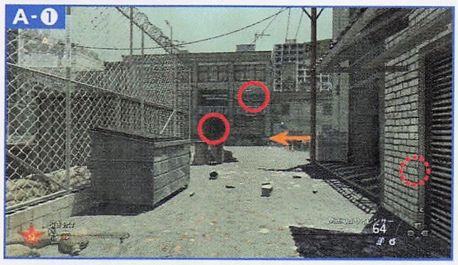
◀北にあるフェンスの裏は戦場になりにくいが、ほかの場所はどこでも戦場になる。特に中央の建物の2階と、その場所を行き来する通路にプレイヤーが集まりやすい。プレイヤーの大部分は建物内にいるため、航空支援のキルストリークは活躍しにくい。

■全体マップ



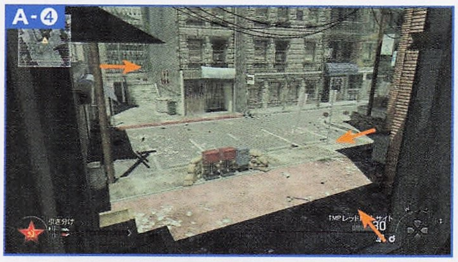
警戒ポイント

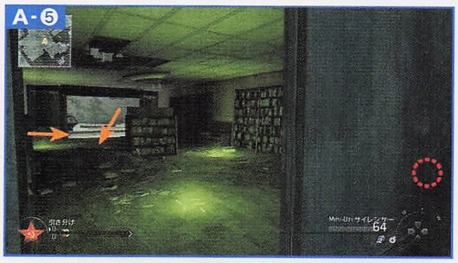
Caution Point

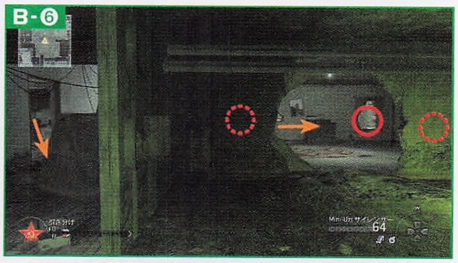


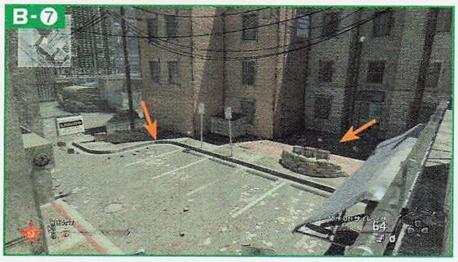


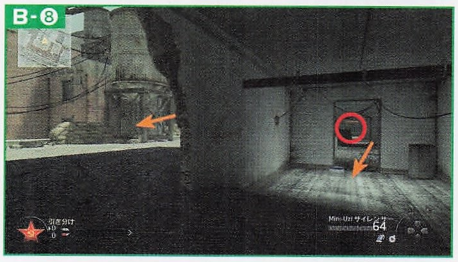


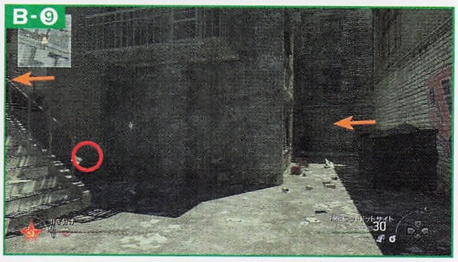


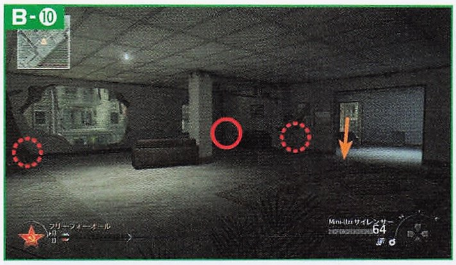






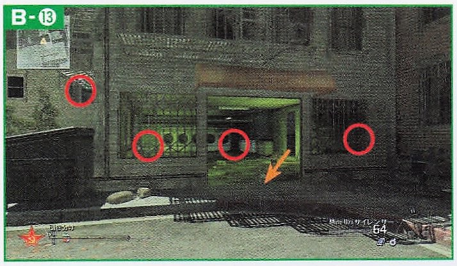


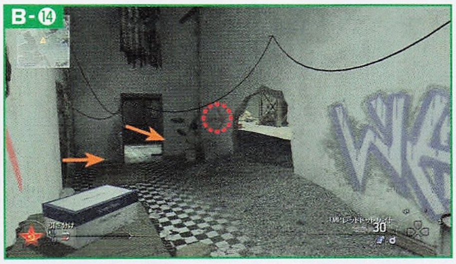


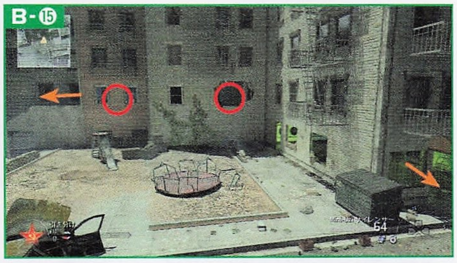






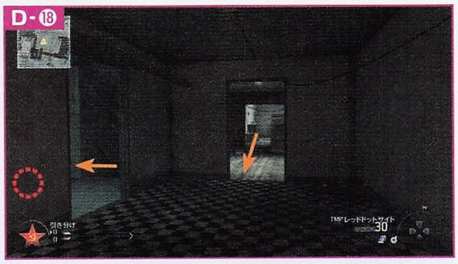


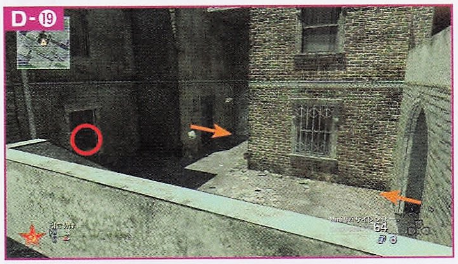




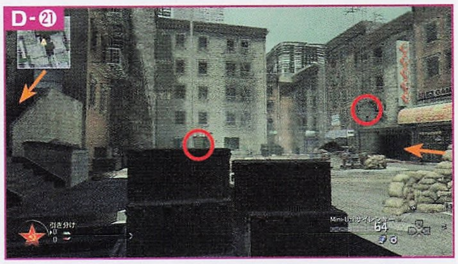










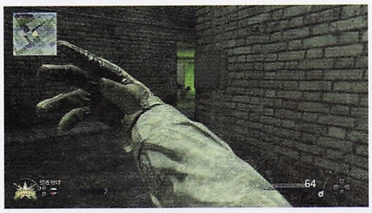


攻略ポイント

Capture Point

南の建物で待機する敵の倒し方

南の建物内は、西側の部屋の四隅と東側の部屋のタンスの横、西側にある階段の下に敵が待機している可能性がある。東側の部屋では、確認さえしていればあまり不利にならずに銃撃戦に持ち込める。西側の部屋は、部屋の中央にフラッシュを投げるのが安定した対策となる。フラッシュがないときは、部屋の入口の外から奥の2つの角を確認し、そのあと手前の2つの角に対処していこう。階段の下にいる敵に対しては、西側と東側のどちらから向かうかで対処法が変わる。階段を下りる場合は、階段の上から敵を確認し、敵がいたら伏せながら各種グレネードを投げ込もう。階段を上がる場合は、敵が確認できなくても入口から入った直後に観葉植物があるあたり（ア）をナイフで攻撃しておくと、撃たれる前に倒せる。

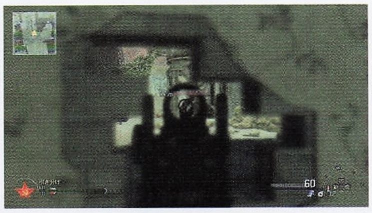


◀南西にあるコインランドリー（イ）も、部屋にフラッシュを投げれば四隅に効果がある。

長い通路付近の立ち回り方

中央の大きな建物の2階の通路では、東の階段付近（ウ）に軽機関銃やスナイパーライフルを持った敵が待機することが多い。敵がいる場合は、通路の左右にある壁を盾にして進み、各部屋を経由して移動すると狙われにくい。敵がその場に長くとどまっているようなら、南側の部屋の崩れた壁から跳び降りて建物ぞいに東に向かい、階段付近に各種グレネードを投げ込んで対処しよう。

1階に下りる階段の上に立てこもっている敵に対しては、北側の部屋から敵がいるかどうかを確認し、各種グレネードを投げ込むのが手堅い。また、敵がいるものと思って、突入直後にナイフを繰り出しておくのも有効だ。階段を上がる際は、敵の頭が見えたらすぐに伏せながら各種グレネードを投げ込めば安全に倒せる。



◀2階の屋外にいる敵は、部屋の小さな穴から狙える。敵からはほぼ発見されない。

北のエリアに抑え込まれたときの対処

チーム戦では、東のトンネル、中央の建物の1階、西の広い通路の3カ所を抑えられて、北の広場から出られない状況になってしまうことがある。この状況を打破する方法は、フェンスに囲まれた場所の最北端（エ）から、スナイパーライフルで中央の建物の2階にいる敵を狙撃すること。敵を倒したらすぐに移動し、木箱から建物2階に乗り込んだり、東の通路から進攻したりしよう。



◀ここから狙撃する。フェンスは爆発物を防いでくれるので落ち着いて敵を狙おう。

西の通路の階段付近に注意

西の通路（オ）を南下するときは、奥の階段から顔をのぞかせて待機している敵を探し、通路のそばにある白いブロックに隠れて応戦しよう。また、階段を下りる際は、階段の上からくぼみに敵がいないか確認すること。

Sub Base

雪が降り続く潜水艦基地



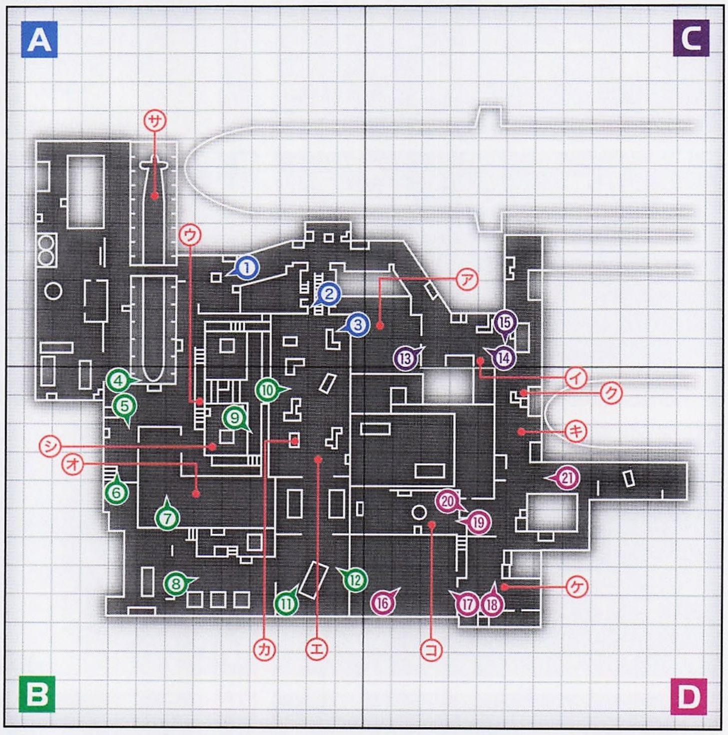
高所と地上での高低差が激しい戦場

南北に伸びる中央の広い通路を挟んで大きな建物が東と西に建っており、建物の2階や屋上は自由に行き来できる。地上は2階や屋上に対してやや不利だが、壁や障害物を利用しやすいため狙われる方向は少なくてすむ。一方、2階や屋上は地上にいる敵に対して有利だが、行動が目立ちやすく周囲から狙われる危険があるなど、バランスのとれたマップである。全体的に広い場所での射撃戦になり、中〜遠距離で性能を発揮する武器が活躍しやすい。



◀中央の通路を挟んだ建物周辺が主戦場となる。周囲には数多くの狙撃ポイントがあるため、2階や屋上から射撃されることを常に意識して立ち回ろう。なお、北西に停泊している潜水艦の裏、北東と東にある行き止まりは戦場になりにくい。

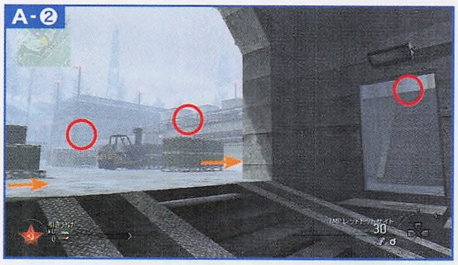
■全体マップ

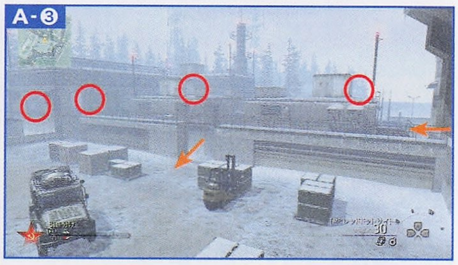


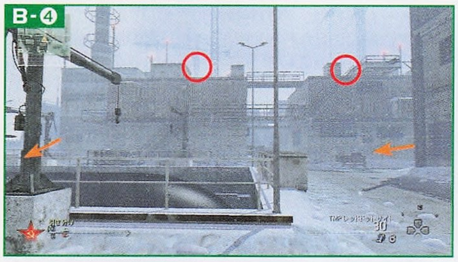
警戒ポイント

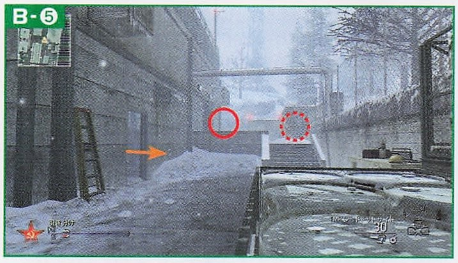
Caution Point

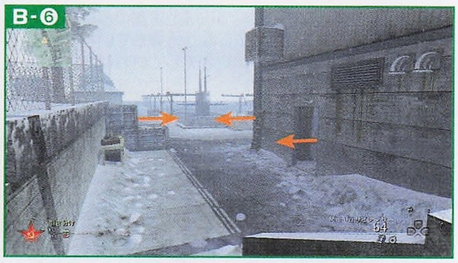


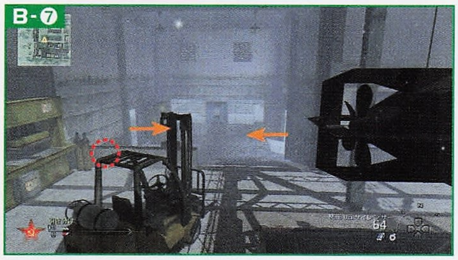


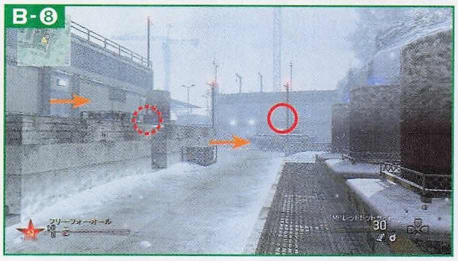








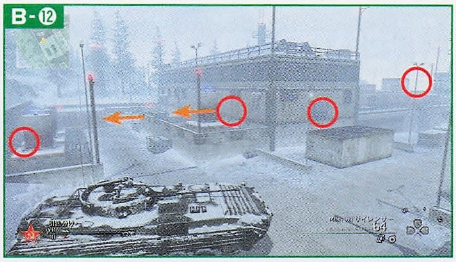


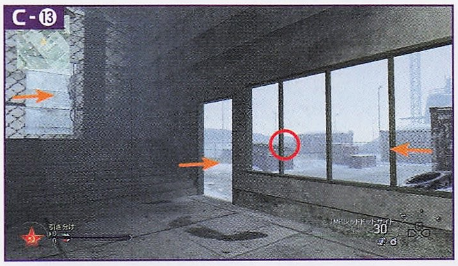








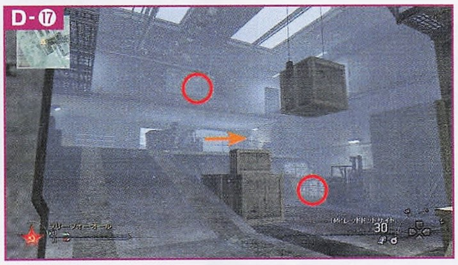


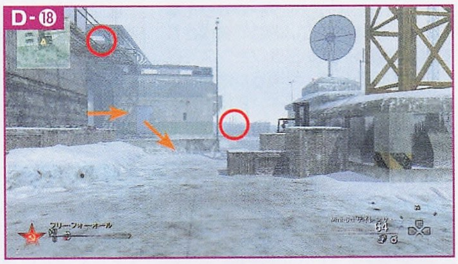


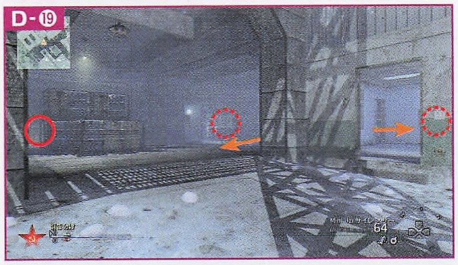


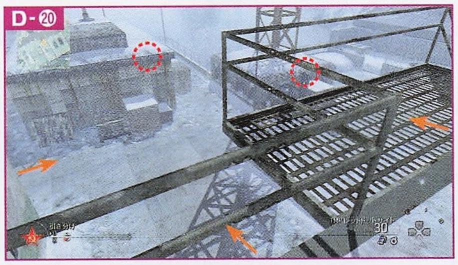


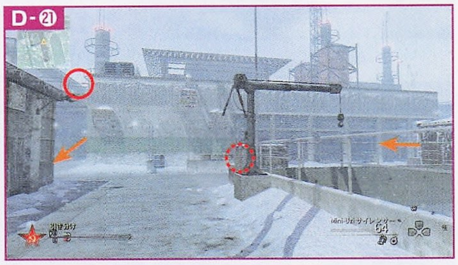










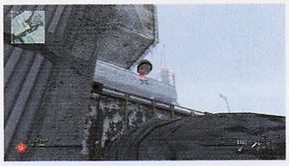


攻略ポイント

Capture Point

発電所の2階の狙撃ポイント

東にある発電所（ア）の2階の部屋は、敵に待機されるとかなりやっかい。狙撃できる範囲が広く、部屋が暗くて敵の姿も見えにくいため、ほかの狙撃ポイントから狙おうとしても当てにくい。ここに敵がいるときは、クレイモアが設置されている可能性のある建物内の階段から進攻するのは危険。南側の屋上から近づいたり、敵の死角からセムテックスを投げたりして対抗しよう。



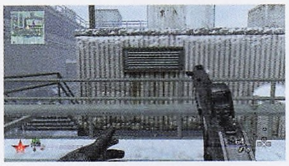
◀建物の東側を通過しようとすると、格好の的になる。死角になっているコンテナの裏（イ）から、2階の窓にセムテックスを投げ込もう。



◀西にある建物の階段（ウ）は、発電所の2階に対抗できる絶好の狙撃ポイント。周囲の敵から発見されやすいので、長居はしないこと。

南西の建物付近の進攻ルート

中央の南北に伸びる通路（エ）からL字型の建物（オ）付近に進攻するときは、西に回り込まなくても建物に入れる。建物の東側にある窓と、そのすぐ南側にある塀は、ジャンプで跳び移ることが可能で、窓から侵入するときは、先に窓ガラスを割っておく必要がある。また、通路に積まれている近くの荷物（カ）の上から東側の長い通路に跳び移れば2階の入口からも侵入できる。



◀荷物のぎりぎりのところでジャンプし、ジャンプボタンを押しっぱなしにしておくのがポイント。タイミングがシビアなので練習しておこう。

南東の激戦地での立ち回り方

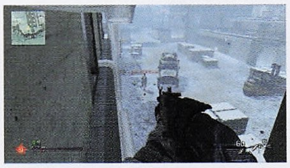
東の通路（キ）は、どこから向かっても警戒ポイントが多く、素早い射撃が要求される。周囲の障害物をうまく利用して集中射撃を受けないようにしよう。東の通路を南下してきたときは、北側にあるコンテナ（ク）に隠れながら敵を確認していこう。南側から東の通路に出たときは、入口近くにある木箱（ケ）を盾にして周囲を確認するといい。ドラム缶が積まれた建物（コ）から東の通路に向かうときは、壁に密着して照準を向けながら徐々に確認する範囲を広げる。敵がいたらすぐさま射撃しよう。



◀ドラム缶が積まれた建物の屋上付近から、東の通路にいる敵を狙ってくる敵も多いので、移動するときは、高い場所も警戒しておくこと。

移動できる場所を把握する

北西にある小さな潜水艦（サ）は、橋から手すりを越えて乗ることができる。また、潜水艦の南東側にある2棟並んだ建物（シ）の周囲には、壁から突き出しているブロックがいくつもあり、屋上から飛び降りると乗れる。



◀発電所の2階の中央の窓から、細い足場に乗れば屋外に出られる。そこから北側に移動した先の角は、比較的使いやすい待機場所だ。

Terminal

戦場と化して間もない空港



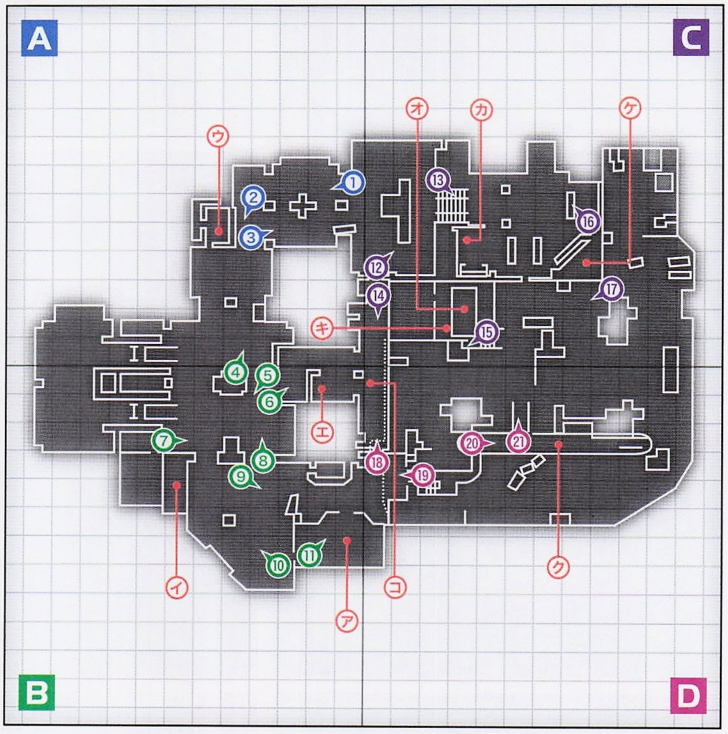
高低差が少ない場所での中距離戦

建物内はほぼ2階に位置し、1階は北東にあるエスカレーターで降りた場所のみ。全体的に広い通路で構成されており、屋外の滑走路はフェンスで区切られているため、見晴らしはかなり良好だ。このマップでは、主に中距離戦が展開され、アサルトライフルや軽機関銃が活躍しやすい。サブマシンガンも建物内の頻繁に曲がる通路で活躍の場があるが、スナイパーライフルは敵の行き来が激しい場所から狙撃することになるので、扱うのはやや難しい。



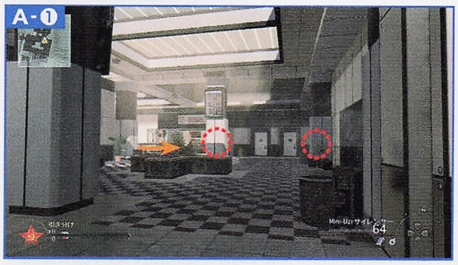
◀戦場になりにくい場所は、西の建物内にあるセキュリティの奥と東の屋外の端。それ以外はどこでも射撃戦が行われる可能性がある。建物内は動き回るプレイヤーと待機するプレイヤーに分かれる傾向があり、それぞれの敵への対処が必要になる。

■全体マップ



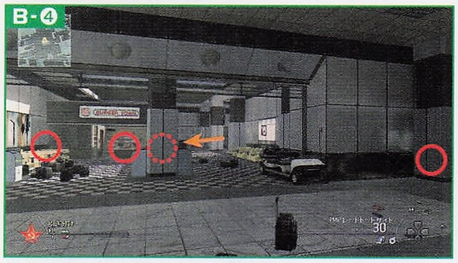
警戒ポイント

Caution Point



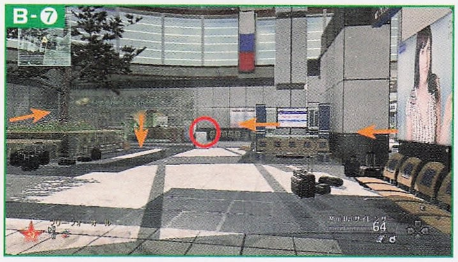


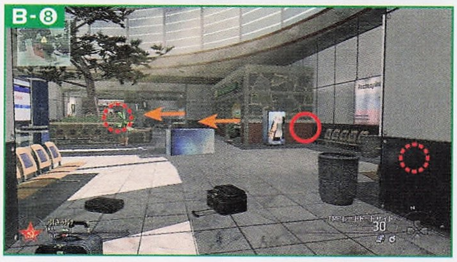




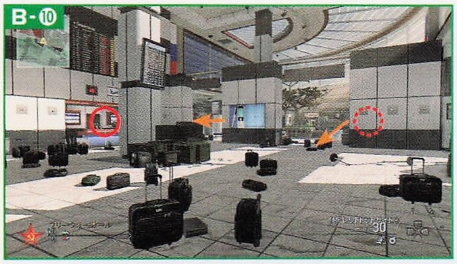


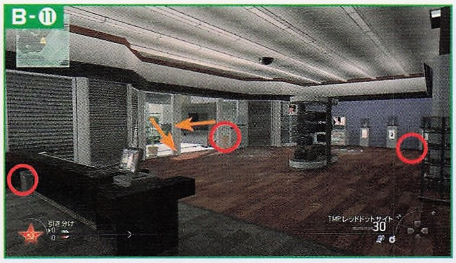




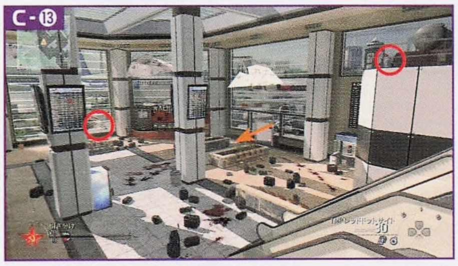












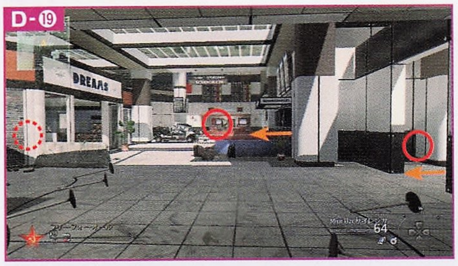


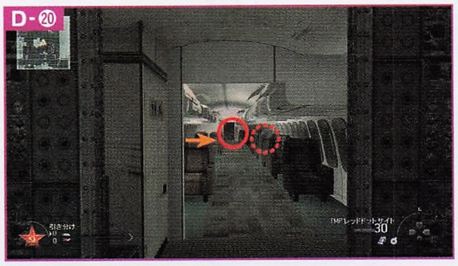


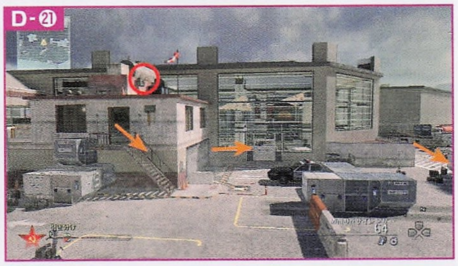












攻略ポイント

Capture Point

建物内の待機場所を把握する

通路の壁ぞいにある柱や曲がり角などは、基本的にどこでも敵が待機している可能性がある。これらの待機場所では、照準を向けながら警戒しておけば、それほど不利な銃撃戦にはならない。また、南にあるショップ（ア）、南西にある受付（イ）、北西にあるバーガーショップ（ウ）も待機場所として使われるが、こちらは射撃戦に持ち込んでも地形的に不利だ。各種グレネードを投げたり、爆発物を撃ち込んだりして対処しよう。



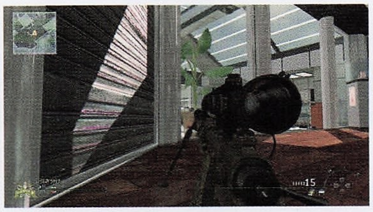
◀空港内にある本屋（エ）のカウンターの内側に伏せている敵に注意。西側から入ったときは、カウンターの上に乗って確認すると安全だ。

屋上にのぼるルートは2カ所

タンクがある建物（オ）の屋上は、エスカレーター付近のはしご（カ）からのぼるルートと、建物の西側にある障害物（キ）をよじのぼるルートがある。屋上は周囲を広く見渡せるため、狙撃ポイントに適している。また、周辺の目標物への進攻ルートとしても活用できる。

屋上にいる狙撃手への対策

タンクがある建物の屋上にいる敵は、グレネードランチャーやスナイパーライフルで攻撃してくることが多く、主に空港内を狙ってくる。空港内はどこも敵に発見されやすいため、旅客機（ク）の窓のほか、外に出てトラックやコンテナなどを盾にして狙撃しよう。



◀空港内からは、ショップの中で伏せながら狙撃すると屋上の敵に発見されにくい。

カウンターバー付近は待機ポイント

空港1階のカウンターがある裏側（ケ）は、南側に置かれた荷物からのぼれる。この場所は、カウンターの看板の上と屋外を行き来すれば周辺を見渡すことができ、屋外で伏せていると周囲の敵から狙われにくくなる。射撃をする瞬間が最も敵に発見されやすいが、伏せて敵の目をかいくぐれば狙撃ポイントとして活用できる。

飛行機の右翼からコンテナに乗る

旅客機の北側にあるすべり台の途中から右翼の根元に向かってジャンプすると、右翼の上に跳び移れる。そこから東側か北側へ移動すれば、コンテナに乗ることができる。東側のコンテナは、右翼とコンテナの間に隠れれば待機場所として利用でき、北側のコンテナからは、カウンターの裏にある高台に跳び移れる。



◀ここからダッシュして、右翼の根元の少し下がっている部分に向かってジャンプする。

中央の通路での立ち回り方

空港2階の東側にある通路（コ）は、周囲の狙撃ポイントや北側と南側から撃たれる可能性がある。ここを通過するときは、通路の西側の壁ぞいを移動するようにし、とっさに柱の陰やトイレの入口に身を隠したり、本屋に入ったりして、敵の銃撃を防ぎながら立ち回ろう。

Underpass

絶え間なく雨が降る工場地帯



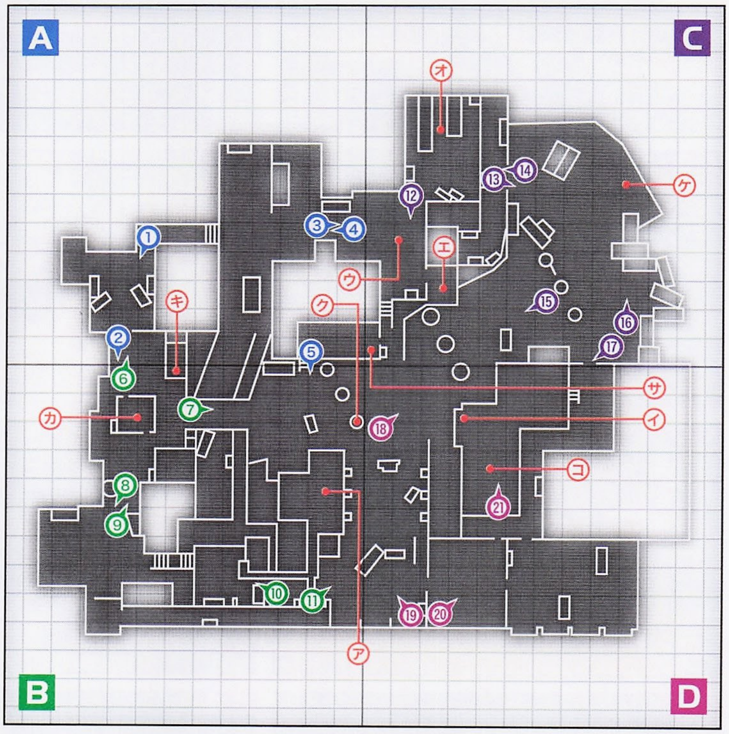
視界が悪いなかでの中距離戦がメイン

全体的に開けた場所が多いが、雨で視界が悪く、隠れる場所や立てこもりやすい建物も多い。また、草むらに隠れている敵は発見しにくく、不意に銃撃を受けることもある。このマップでは、敵の進攻ルートの傾向を把握することと、ほんのわずかな動きでも見逃さないことが重要となる。中距離戦がメインとなるため、武器はアサルトライフルや軽機関銃がオススメだ。サーマルスコープを装着したスナイパーライフルで敵を発見するのもいい。



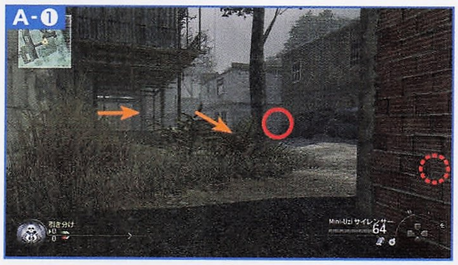
◀戦場になりにくいのは南東の駐車場のみ。ほかの場所はどこでも戦場になり、特にマップ中央から北東にかけて大きな柱が立ち並ぶ場所は敵と遭遇しやすい。また、マップ中央の建物の階段付近や西の建物周辺で激しい射撃戦が展開されることもある。

■全体マップ

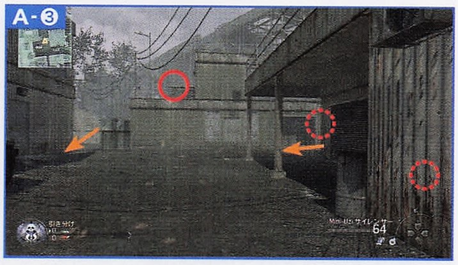


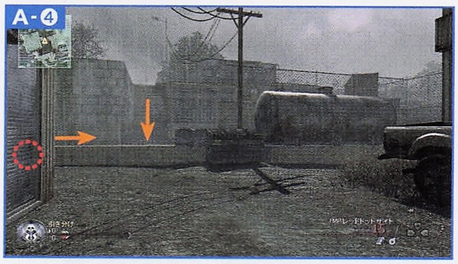
警戒ポイント

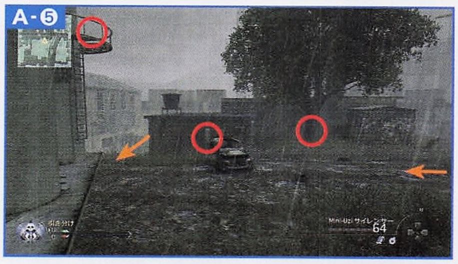
Caution Point



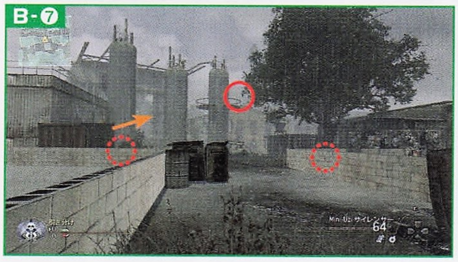




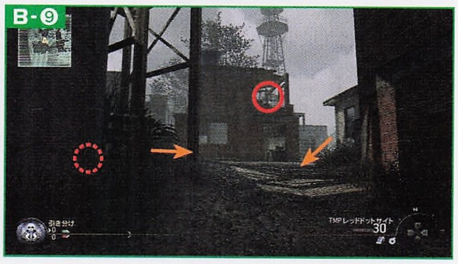


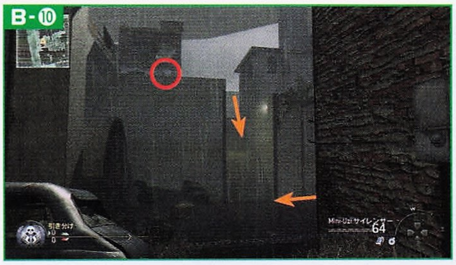




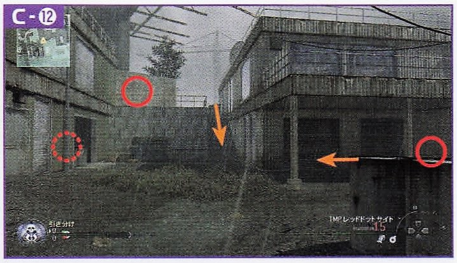


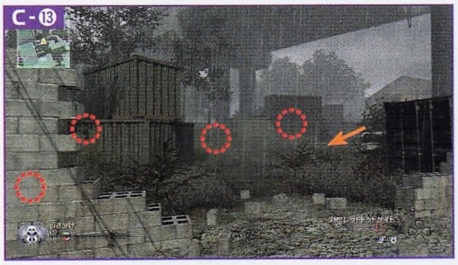


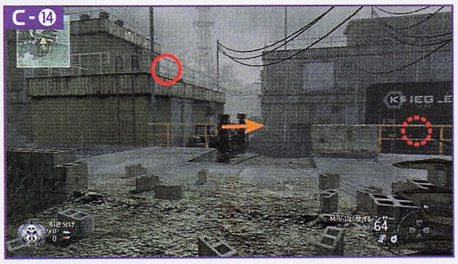




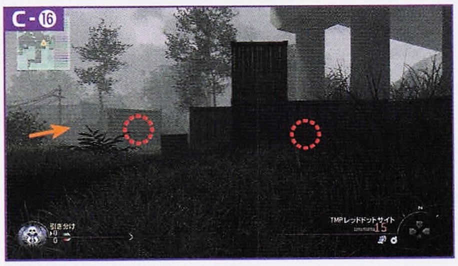


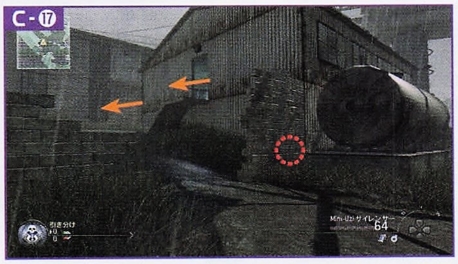


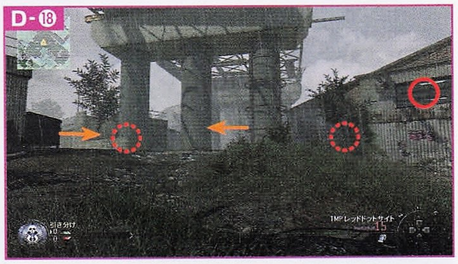


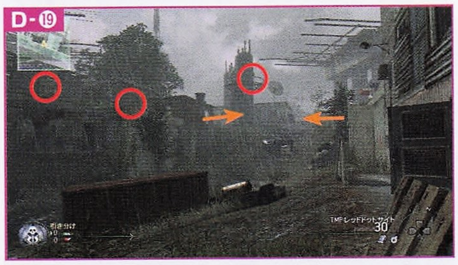


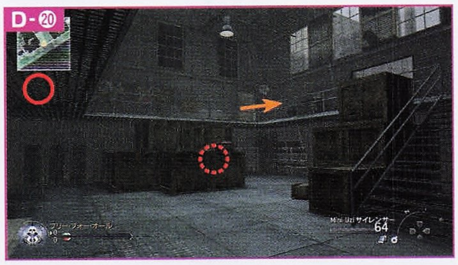


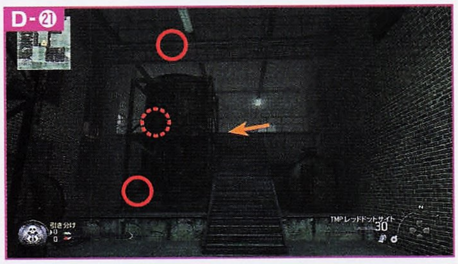










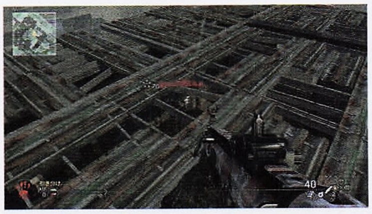


攻略ポイント

Capture Point

密集した建物の屋上に上がる

中央の広場の南側にある建物（ア）の屋上は、広場に面した壁ぞいにある木箱と建物の南側にあるはしごから登ることができる。屋上はかなり広く、周囲の通路のほぼ全域を狙える。伏せておけば敵から発見されにくいため、しばらく待機する場所として役に立つ。ただし、東側にある建物（イ）の窓にいる敵に対しては分が悪いので、撃たれたら建物の間から落ちてすぐに逃げよう。



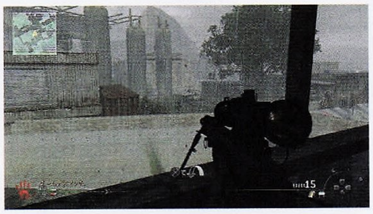
◀屋上は南側にある建物の中も狙える。ここに立てこもっている敵は屋上から倒そう。

2カ所に待機して目標物を守る

中央の細い階段を下りた先の広場（ウ）は、目標物が設置されるルールが多い。目標物に近づく敵を迎撃するときは、東側の倉庫（エ）と北側にある貨物列車（オ）のそばに待機しよう。この2カ所を押さえておけば守りやすい。

西の建物から近くの建物へ移動

西にある建物（カ）の2階からは、北東側に見える屋根（キ）に跳び移ることができ、奥のベランダに入れる。ここに到達するルートは1つしかなく、周辺の通路やマップ中央の広場などを狙える狙撃ポイントの1つになる。



◀しゃがめば身を隠せるので便利な狙撃ポイント。中央の広場を中心に敵を探そう。

マップ中央の柱の上から狙撃する

中央の広場には複数の柱が立っているが、そのなかの1つにははしごがかかっており、登ると足場（ク）にたどり着ける。ここは広範囲を狙うことができ、敵に見つかっても柱の反対側に隠れられるため、敵を先に発見できる腕があれば比較的待機しやすい。また、自動機銃を設置する場所としても使いやすいが、はしごを登り降りする際、敵に隙を見せることになるので、周囲の安全を確認してから移動しよう。なお、この場所で待機する敵に対抗するには、西にある建物の裏や北東の草むら（ケ）からスナイパーライフルで狙撃するといい。



◀西から狙撃するときは、外周の壁の角から狙撃する。草むらとそばに立っている木で姿を隠すことができるので、敵に見つかりにくい。

東の建物内にある天井付近の足場

東にある建物の南側の部屋には巨大なタンク（コ）があり、上の階からタンクの上に乗れば天井付近の足場にのぼれる。ここは建物内に侵入してきた敵に気づかれにくく、発見されても有利な銃撃戦が行える。



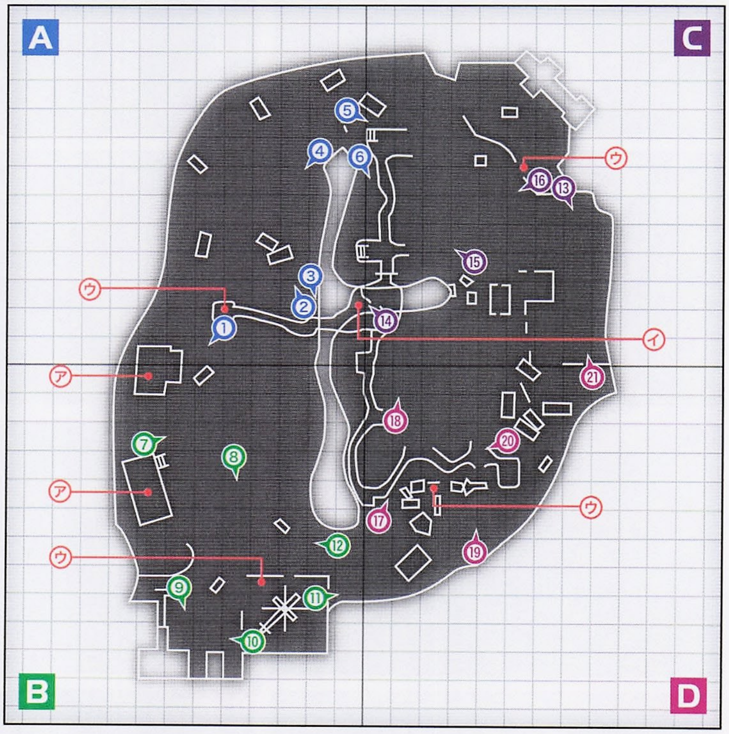
◀敵が立てこもったら、中央の広場の北側にある建物（サ）から狙撃できる。東側の入口から、写真の正面に見える窓に狙いを定めよう。

Wasteland

激しい戦争の跡が残る広大な草原



■全体マップ



見晴らしがいい草原での狙撃戦

マップの大部分には草原が生い茂っており、外周には小屋や墓地が建っている。マップ中央には東と西のエリアをさえぎるように草木が生え、その地下には防空壕がある。遠距離戦が主体となるためスナイパーライフルが活躍するが、遠距離でも対応できるアサルトライフルや軽機関銃も有効。なお、ここには屋根がある場所が少ないので、キルストリークに航空支援を組み込むのがオススメ。敵の航空支援の対策にランチャーを装備しておくと万全だ。

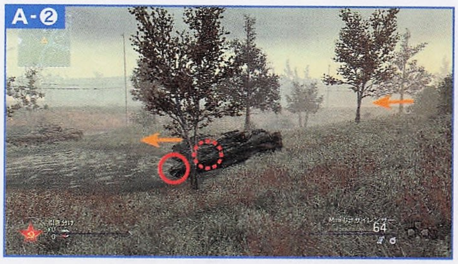


◀狙撃ポイントは主にマップの外周にあり、それを背後から狙おうとするプレイヤーは外周を軸に立ち回る。狙撃されるのを避けたいプレイヤーは堀になっている道や防空壕に集まるため、マップは広いが、どの位置でも射撃戦が行われる可能性がある。

警戒ポイント

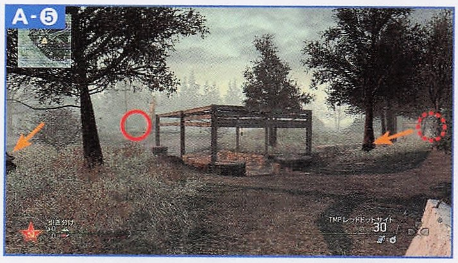
Caution Point

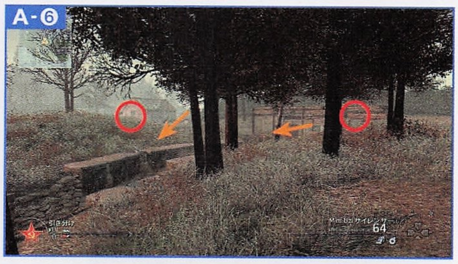

A-①


A-②


A-③


A-④


A-⑤


A-⑥

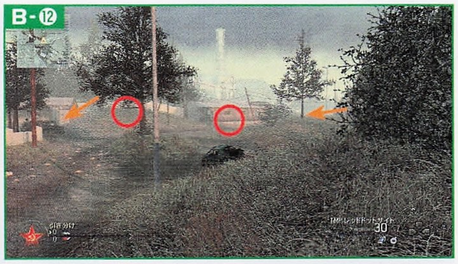

B-⑦

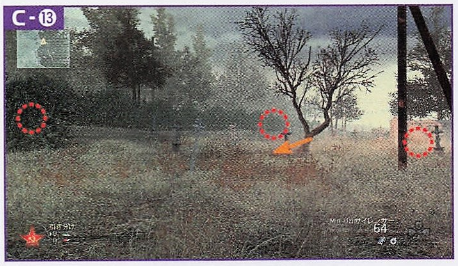

B-⑧


B-⑨





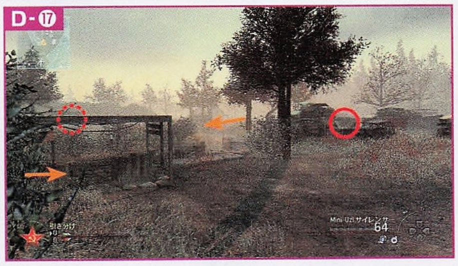


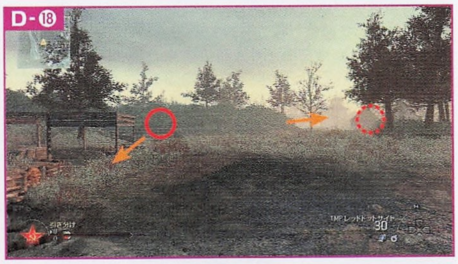


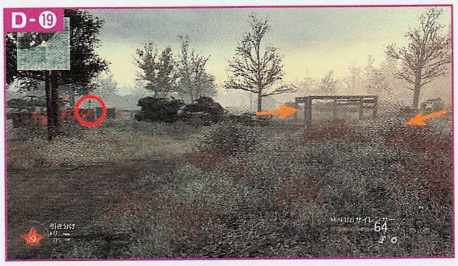


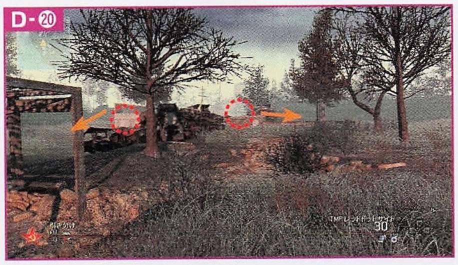


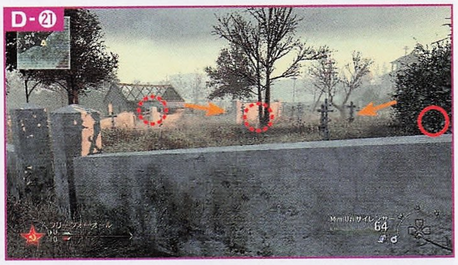










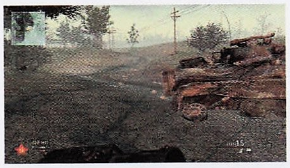


攻略ポイント

Capture Point

西の建物に狙撃手がいるときの対処法

西にある建物（ア）の窓や入口からは、中央の草木から西のエリアのほぼ全域を狙撃することができ、この場所に敵が立てこもると立ち回りがかなり制限される。北側や防空壕から近づくと狙撃される可能性が高いので、南側のマップの外周から回り込んでいこう。建物の裏口にはクレイモアが設置されていることが多いため、建物内には入らずに窓から中にいる敵を狙い撃つといい。

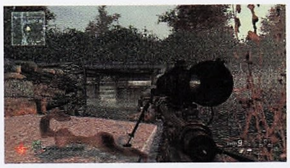

◀狙われやすい北側でも、砂利道を通れば比較的見つかりにくい。北にある戦車や北西にある外灯のそばの木に隠れて狙撃してもいい。

中央の草木越しに攻撃する

マップを分断するように生い茂っている草木は、跳び越えることはできないものの、背丈よりも上のあたりは射撃や各種グレネードなどの攻撃がすべて抜けていく。射撃時のマーカーやUAVなどで草木越しに敵の位置を把握したら、その位置に向かってグレネードランチャーやセムテックスなどを使って攻撃するのもありだ。

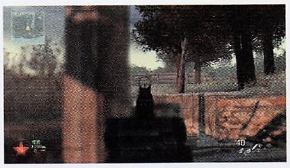
防空壕の中の待機場所を警戒する

防空壕（イ）は、北西側の衝立で分かれた2つの角が待機しやすい場所になっており、ここにいる敵は西側の入口から入ると対処しやすい。入ってすぐ左手側の角を確認し、机にのぼって衝立の奥を確認しよう。敵が衝立側に寄っていると確認できないので、セムテックスを投げ込んでもいい。南東側から入るときは、先に外の草むらに隠れて机がある角にいる敵を狙撃する。北東から入る場合は、敵がいるかどうかにかかわらず、右手側に向かってフラッシュやスタンを投げておくのがオススメだ。


◀南東側と北東側の入口は向かい合っており、衝立の隙間から入口の外にいる敵を狙撃できる。敵の進攻ルートを抑えるときに使おう。

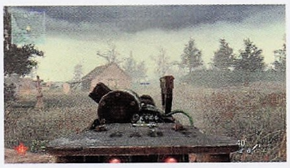
防空壕の入口の真上にいる敵に注意

防空壕の入口の真上は、中から出てくるところを狙う敵が待機していることがある。防空壕の外にいるときは、これらの場所に目を向けておき、敵を発見したら射撃すればいいが、防空壕の中で復活したときは注意が必要。これらの敵への対策はあまりないため、振り向きながら出て少しでも五分の状況で銃撃戦に持ち込むか、広範囲に効果があるフラッシュを投げてから外に出よう。


◀北東側の入口の上は、北からだと木の柱と重なって敵がいるかどうかがわかりにくい。堀になっている道の端を移動して確認しよう。

機銃を使って敵の進攻を抑える

複数設置されている固定機銃（ウ）のうち、北東、南東、南の3つは、視界がよく、身を隠しやすい場所にあるので積極的に使おう。使用する際は、連射が途切れる前に射撃をやめると、撃てない時間が短くてすむ。


◀チーム戦なら開始直後に、北東か南東の固定機銃で敵の進攻ルートを狙える。このタイミングだと、背後に回り込まれる心配がないのが強み。

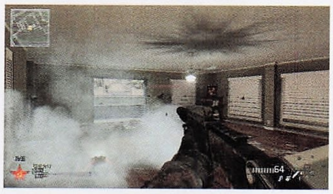
Bailout ※SPマップパック

アパートが立ち並ぶ住宅街



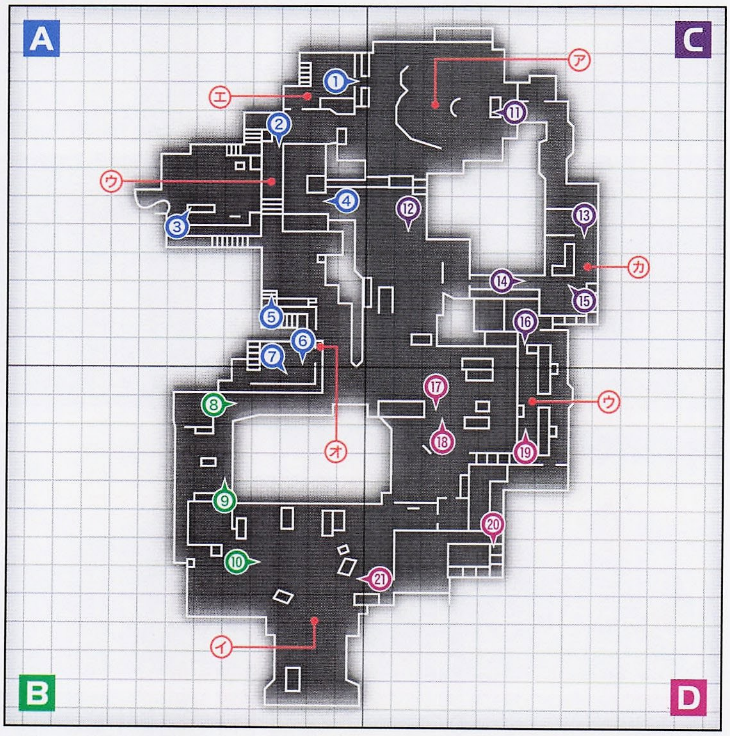
4つの建物を軸にした銃撃戦が展開

マップ中央の広い道路は、北西から南の駐車場まで結ばれており、それを挟むようにして建物が建てられている。北、西、東、南東にある4カ所の建物を軸に、建物内での近距離戦と建物の2階を拠点にした遠距離戦が主に展開される。そのため建物への進攻と制圧を繰り返し、戦場が点々と移り変わるケースが多い。なお、道路や駐車場は、爆発する可能性がある車ぐらいしか隠れる場所がないため、建物内の敵を狙う場所としては適していない。



◀建物はどれも2階建てになっている。階段を上がった場所は、敵に待ち伏せされたり、クレイモアを設置されたりしている可能性が高い。階段を上がる際は、1階から各種グレネードを投げ込んで、少しでも有利な状況にしてから突入しよう。

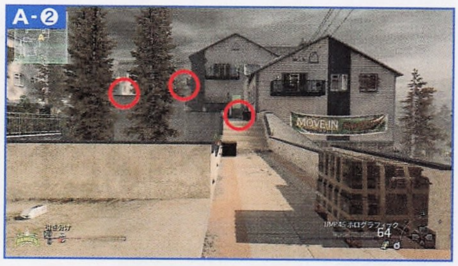
■全体マップ



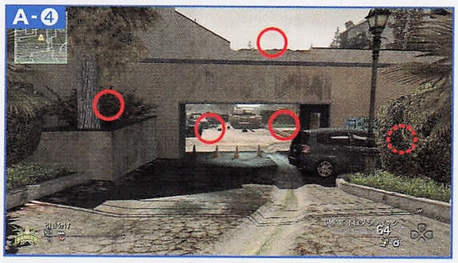
警戒ポイント

Caution Point





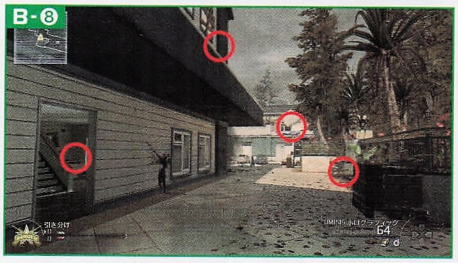


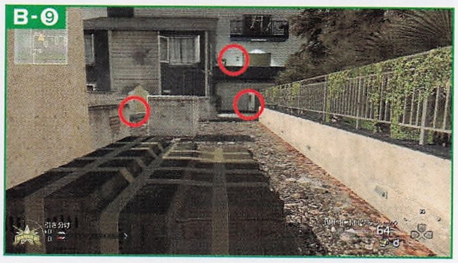




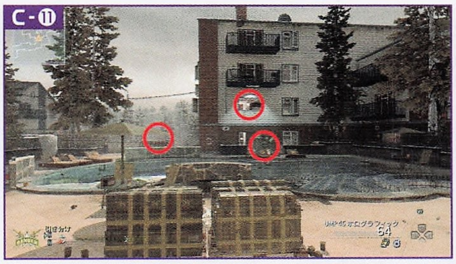








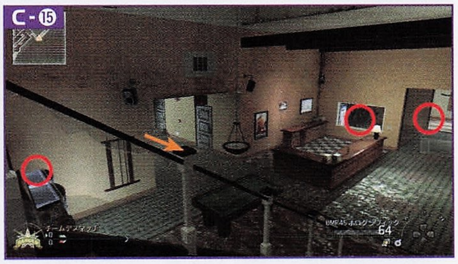








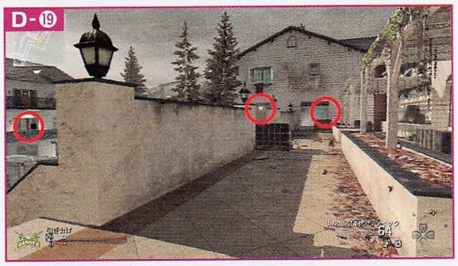


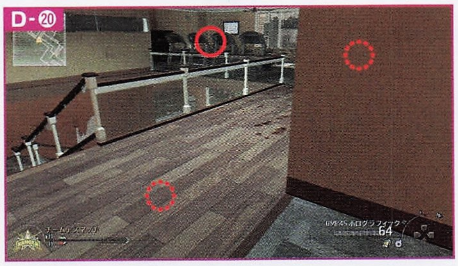












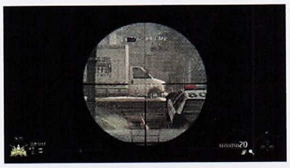


攻略ポイント

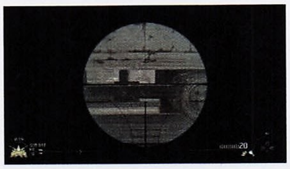
Capture Point

北側と南側における開始直後の遠距離戦

チームで戦うルールでは、北側のプール（ア）と南側の駐車場（イ）が両チームの開始位置になる。そのため、スナイパーライフルやグレネードランチャー、セムテックスなど、開始直後に遠距離から攻撃できるものであれば、開始位置付近を移動する敵を狙える。巻き込まれたくない場合は、開始直後に東か西へ避難するか、その場でしばらく待機してやり過ごてから移動しよう。



◀北側から始まったチームは、南へ進んで道路に続く階段手前の花壇でしゃがむ。ここから正面奥にあるトラック付近を通過する敵を狙おう。



◀南側のチームは、駐車場から道路側に出て、わずかな段差を下りたところでしゃがむ。目の前のトラックの下からプール付近を狙える。

連絡通路は2カ所とも激戦区になる

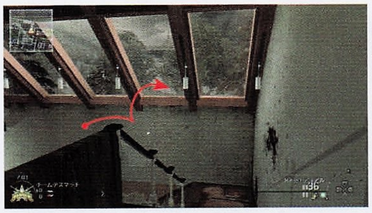
北と東にある連絡通路（ウ）は、建物へ侵入するための最短ルートになっており、中間地点（北は連絡通路の真下）には爆破対象物や陣地などが設置されるため、どのルールでも激戦区になることが多い。北の連絡通路は、北の建物（エ）の2階と西の建物（オ）のベランダからスナイパーライフルで援護すると進攻しやすい。この連絡通路の南側は隠れながら狙えるポイントが多く、北側は南側から死角になっている道路に下りて階段を上がるルートを選択できる。一方の東の連絡通路は、建物へ到達するまでの距離が比較的短く、建物内からの援護射撃を起点に進攻するのが基本となる。こちらは建物の入口の背後がすぐ壁になっているため、入口付近を爆発物で攻撃して敵の進攻を抑えるのが効果的だ。建物まで詰め寄ったら、各種グレネードで先制して一気に守りを切り崩そう。

飛び降りて進入者の背後をとる

北と西にある建物（エ、オ）の2階は、どちらも東や南から進攻してくる敵を隠れながら迎撃できる絶好の狙撃ポイントになっているが、そのぶん警戒されやすい。ここで敵を迎撃しているときに階段を上がる足音が背後から聞こえたら、室内で待ち伏せするだけでなく、外に飛び降りて1階から敵の背後に回り込むといい。自分の居場所が敵にばれているときは特に効果的で、各種グレネードによる敵の先制を未然に回避できる。また、飛び降りる地点は、どちらの建物も南側にある1階の入口の真上からが理想。ここから階段方面へ振り向きつつ飛び降りることで、階段を上がっている敵をすぐに射撃することができ、着地音を察知されたとしても先に攻撃しやすい。

東側の建物にある意外な隠れ場所

東側にある建物（カ）は、階段から建物の屋根に出ることができる。2階の階段の手すりに乗り、少し斜めに下りたところでダッシュしてすぐにジャンプすれば窓枠に跳び移れる。跳び移った先は、移動できる範囲がそこそこ広く、建物内を見渡せる範囲も広い。サーチ＆デストロイなら、ここから爆破対象物を防衛できるので、たまに狙ってみるのもいい。なお、建物の外側へ落ちると死亡してしまうので、移動する際は足元に注意しよう。



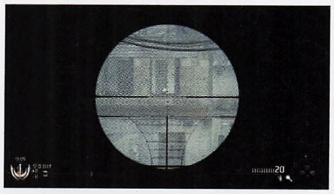
◀跳び移る場所は右から2番目の窓枠になる。ダッシュはほんの一瞬だけでいい。

クラッシュ（Crash）※SPマップパック　墜落現場に放置された無数の車



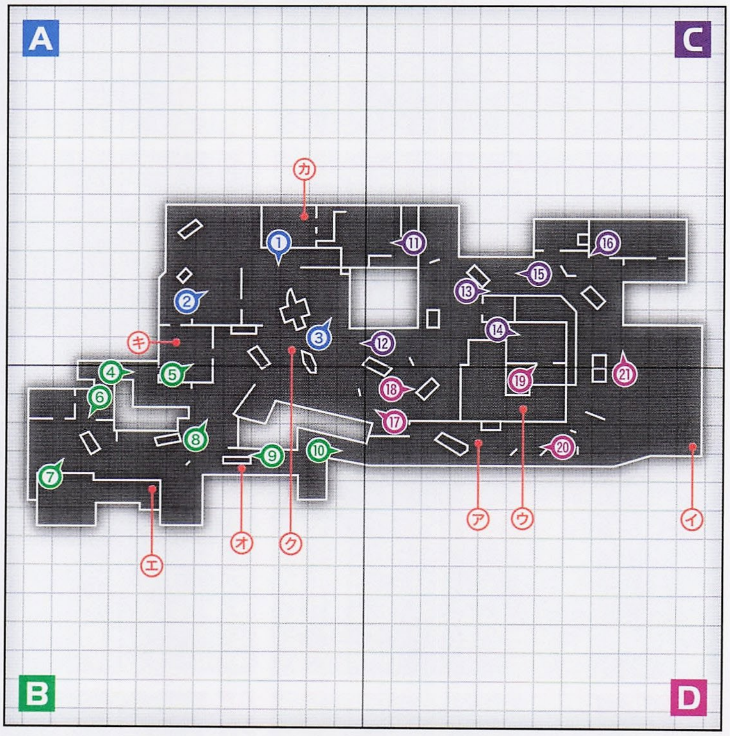
防衛拠点となる建物は5つ

侵入できる2階建ての建物（北の建物のみ屋上まで移動可能）が多く、北、西、東にある建物は、いずれも各ルートから進攻してくる敵を迎撃する場として活躍する。また、北東と南西の建物は、ルールによっては近くに陣地や爆破対象物が配置されるため、防衛拠点となる。進攻ルートとなる中央の墜落現場付近は、あらゆる方向から狙われる中～遠距離戦が行われるほか、北の建物内では近距離戦、南の裏通りでは遠距離戦も展開される。



◀マップの北、西、東にある建物の2階は、いずれも見晴らしがよく、狙撃ポイントに適している。そのため、これらの建物を奪い合う近距離戦が起こりやすい。また、北と西、西と東の建物の2階からスナイパーライフルによる狙撃戦も展開されやすい。

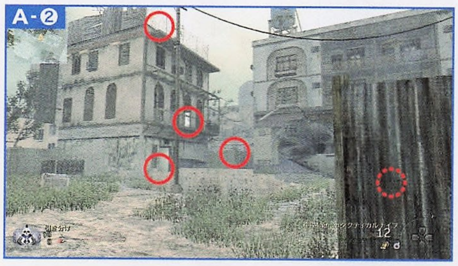
■全体マップ

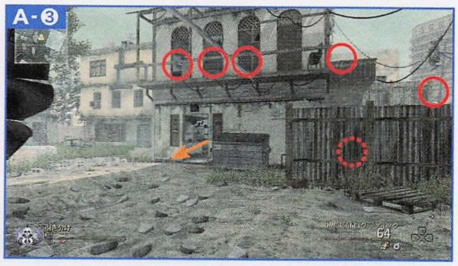


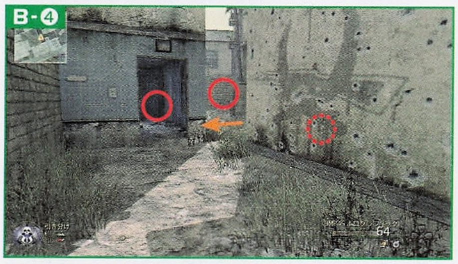
警戒ポイント

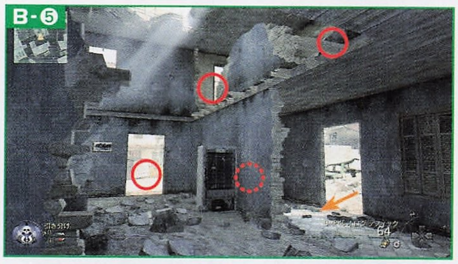
Caution Point

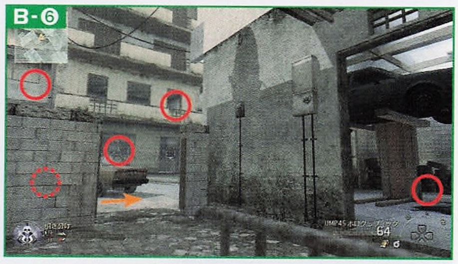


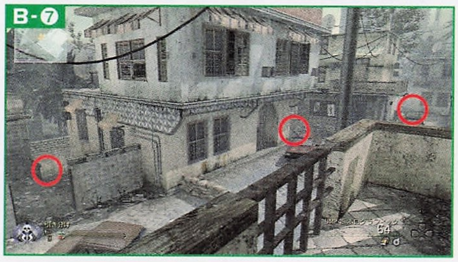


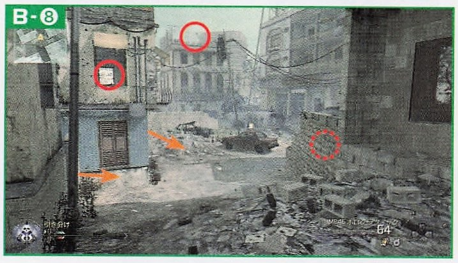


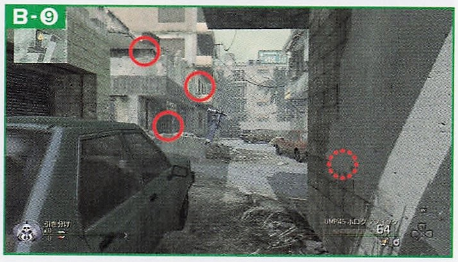


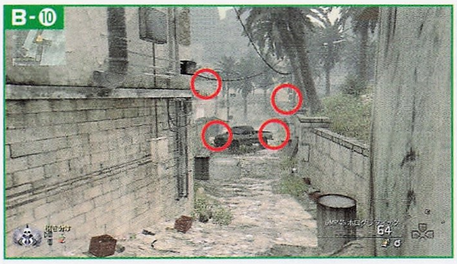


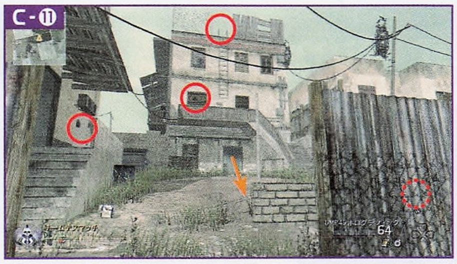




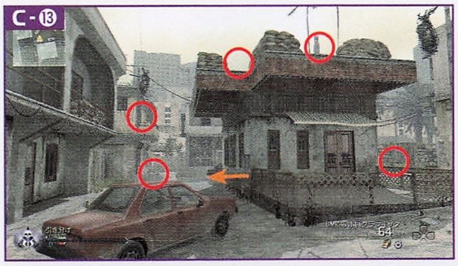






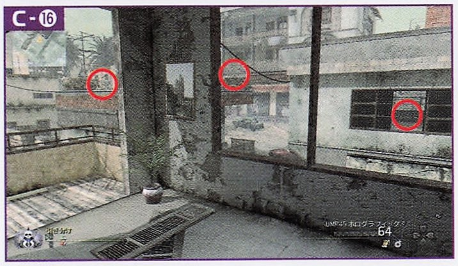






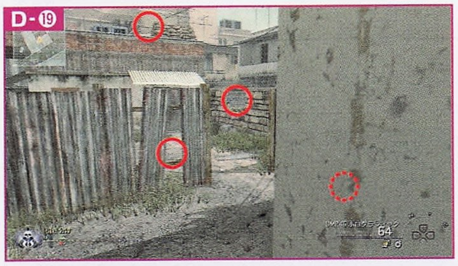
















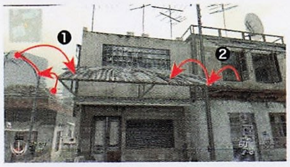
攻略ポイント　Capture Point

南の裏通りを進攻する際の注意点

遠距離戦が展開されがちな南の裏通り（ア）は、基本的に正面からしか狙われず、ここを制圧できれば敵の背後をとりやすくなる。西側から進攻した場合は、突き当たりの茂み（イ）や東の建物（ウ）のベランダから狙われやすく、東側から進攻した場合は、南西にある建物（エ）のベランダや途中にある車の陰（オ）から狙われやすい。敵の視界に入らないように射撃できる状態でゆっくりと壁ぞいを進んでいき、曲がり角まできたら敵を仕留めよう。

屋根の上に自動機銃を設置する

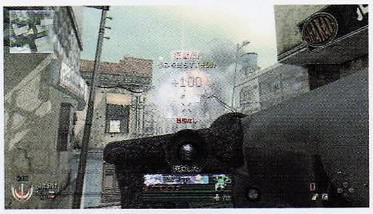
東の建物の隣は侵入できない建物になっているが、屋根の上に跳び移ることは可能。その方法は2通り（下の写真を参照）あり、ここに自動機銃を設置しておけば、設置場所への移動に手間がかかるので破壊されにくく、墜落現場方面から進攻してくる敵を抑えられる。



◀❶のルートは、電灯に跳び移ることさえできればすんなりいける。❷のルートは、窓から慎重に進まないと落下してしまうので注意。

北の建物は難攻不落

北の建物（カ）は、1階と2階に加え、屋上からも進攻ルートとなる東側と南側を見渡せるため、敵の進入を阻止しやすく、制圧できれば圧倒的に有利になる。デモリッションでは2階に爆破対象物が設置されるため、屋上の階段の裏側に戦術マーカーを設置して2階で迎撃態勢をとる戦法が非常に効果的。これを2人以上が行うことで難攻不落の要塞となる。航空支援を要請しても守りを崩すのは厳しいので、攻める場合はできるだけ先に爆破しておきたい。また、サーチ＆デストロイでも同じ建物内に爆破対象物が設置される。爆弾の設置は片方だけでいいため無視することも可能だが、設置する場合は、守備側が建物へたどり着くのが若干早いことを念頭に置き、侵入した敵を外で倒してから向かうようにしよう。



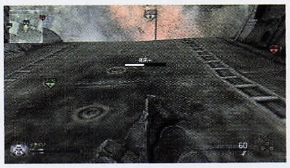
◀戦術マーカーは壊せないが、屋上の金網付近にいる敵はJavelinで一掃できる。

墜落現場付近の陣地をとる方法

北、西、東にある建物（カ、キ、ウ）のいずれか2つを制圧できれば、有利な状況で戦える。制圧した建物の2階から味方に援護してもらい、墜落現場（ク）付近のヘリの残骸や崩れた塀などを利用しつつ徐々に進攻していくのが基本だ。特にドミネーションでは、墜落現場付近がB地点になるため、早めに2つの建物を制圧するように動かないと、確保や奪取が難しくなってしまう。



◀建物に進入する際は、階段の上で待ち伏せている敵やクレイモアに注意。フラッシュやスタンを持っているなら事前に投げておくといい。

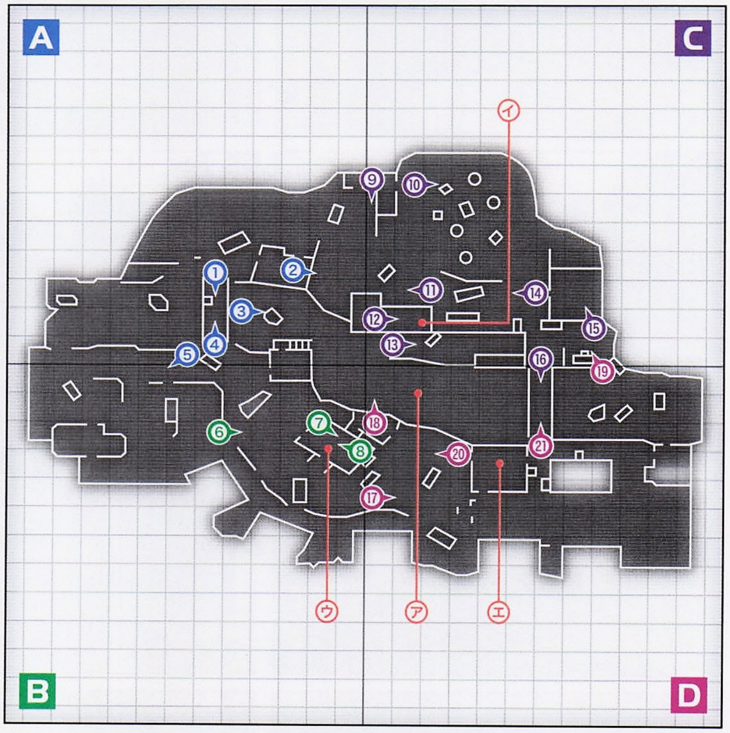


◀ヘリの後部の残骸の中で伏せていれば、爆発物を防ぎやすく、B地点を確保しやすい。待機するときは、前後のどちらかに的を絞ろう。

草生す廃墟（Overgrown）※SPマップパック　遠くを一望できる見晴らしのいい荒野

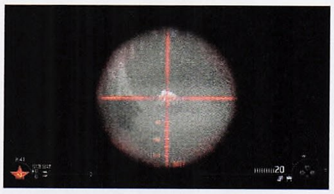


■全体マップ



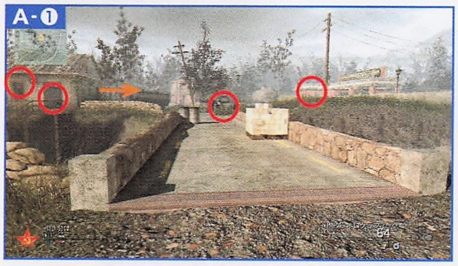
地上戦はスナイパーライフルの独壇場

マップ外周の四隅は、それぞれ敵が進攻してくる方向を奥まで見渡せるほど開けており、中央には干からびた川の跡地が西から東へ通っている。随所にある建物への移動ルートは豊富にあるが、地上はどこも見晴らしがいいため、移動中に狙撃される可能性がある。近距離戦の主な戦場は、中央付近にある北と南の2階建ての建物。これらの場所は、隠れながら周囲の敵を狙い撃てるだけでなく、爆破対象物付近にもなるため、激しい銃撃戦が行われる。

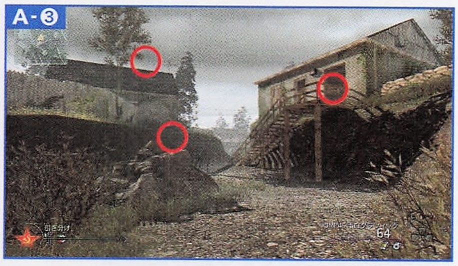


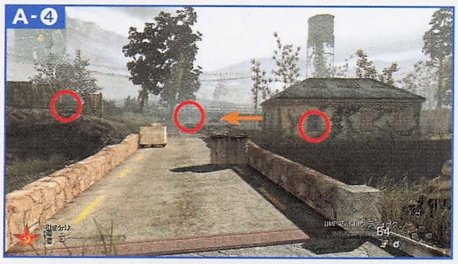
◀障害物や建物だけでなく、茂みのなかも立派な隠れ場所となる。マップが広いだけに、狙撃してくるプレイヤーを見つけるのは至難の業。安全に移動できるようにするためにも、サーマルスコープを装着するなどして視認性を高めておくといい。

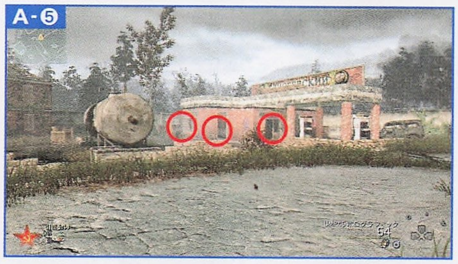
警戒ポイント　Caution Point


A-①

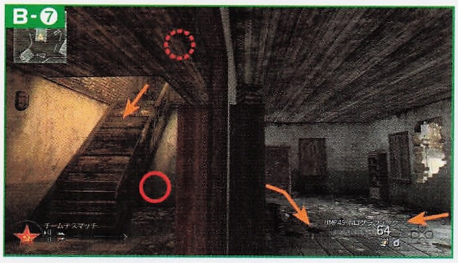

A-②


A-③


A-④


A-⑤

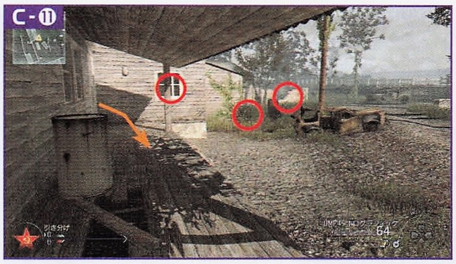

B-⑥

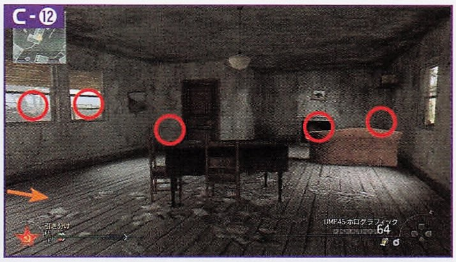

B-⑦

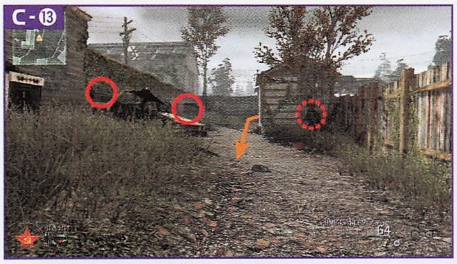

B-⑧

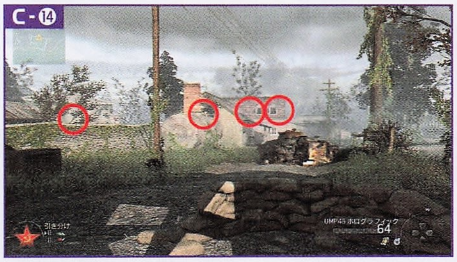

C-⑨

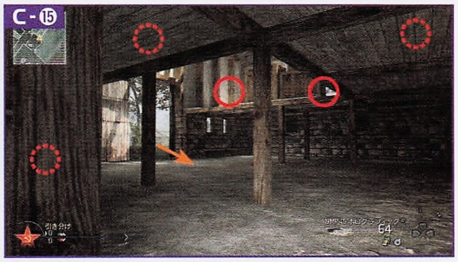


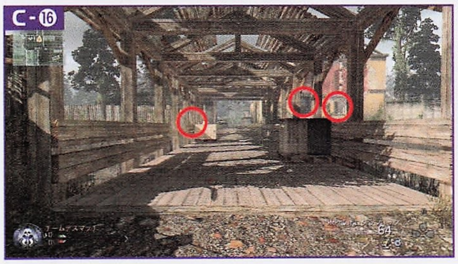






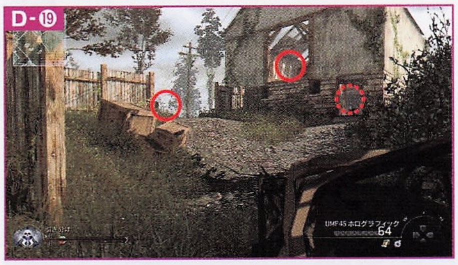




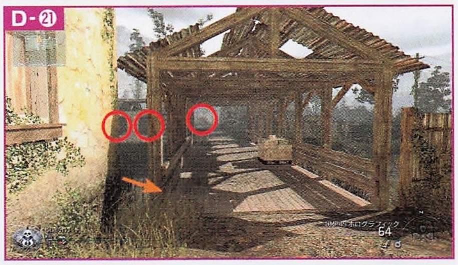












攻略ポイント

Capture Point

壁ぞいを移動して敵の裏側に潜入

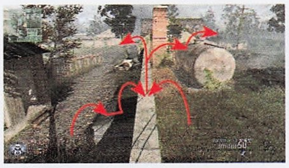
このマップでは、どのルールでも南と北をつなぐ橋や建物周辺で銃撃戦になりやすいが、マップが広く、敵を倒しても復活後に次々と援護に回れるため、前線を押し上げるのが難しい。そのような状況では、中央の川の跡地（ア）が意外と軽視される傾向があるので、ここを通って敵の裏側へ潜入しよう。ただし、道の中央を移動すると敵に見つかるので、下の写真のように道の端を壁ぞいに移動すること。その際、敵が南の建物にいそうなら南側の端を通るなど、敵がすでに制圧している建物側の壁にそって移動するのがポイントだ。敵の裏側に潜入できたら、周囲の敵の位置を確認し、背後から1人ずつ倒していこう。奇襲に成功すれば、敵の復活地点が遠くなり、進攻ルートを制圧しやすくなる。



◀敵が潜んでいそうな建物の横を通過するときは、伏せて移動すれば死角になる。

屋根は絶好の狙撃ポイント

中央の北側付近にある建物（イ）は、下の写真のルートを通れば塀の上をつたって屋根までのぼることができる。屋根は移動できる範囲が広く、南の通路以外はほぼ全域を見渡せるため、優秀な狙撃ポイントとして使える。また、狙撃する際は、伏せて斜面に体を隠し、頭だけ出して狙うのが基本となる。敵から撃たれてもすぐに下がれば全身が隠れるため、安全性も兼ねているのだ。



◀建物の東側の塀は、北側と南側のどちらからでものぼれる。屋根へのルートも2通りあるが、直接屋根に行くルートのほうがオススメだ。



◀塀から東の橋の屋根を移動していくと、東にある建物の上までいける。この場所に北や南西に向けて自動機銃を設置しておくのもいい。

南の建物の守りを切り崩すための戦術

南の建物（ウ）付近は、爆破対象物が設置されることがあり、防衛拠点として使われることも多い。ここの守備を切り崩すには、西と東のどちらから攻めるにしても、北側の裏口を含めた2方向からの同時進攻がオススメ。西と東は、2階からの狙撃も考えられるため近寄りにくいが、裏口は1階からしか守れないので攻めやすい。



◀裏口から攻める際は、近距離戦が多くなるので、ショットガンなどに切り替えておく。待ち伏せている敵に注意しつつ慎重に行動しよう。

建物の2階に設置された固定機銃

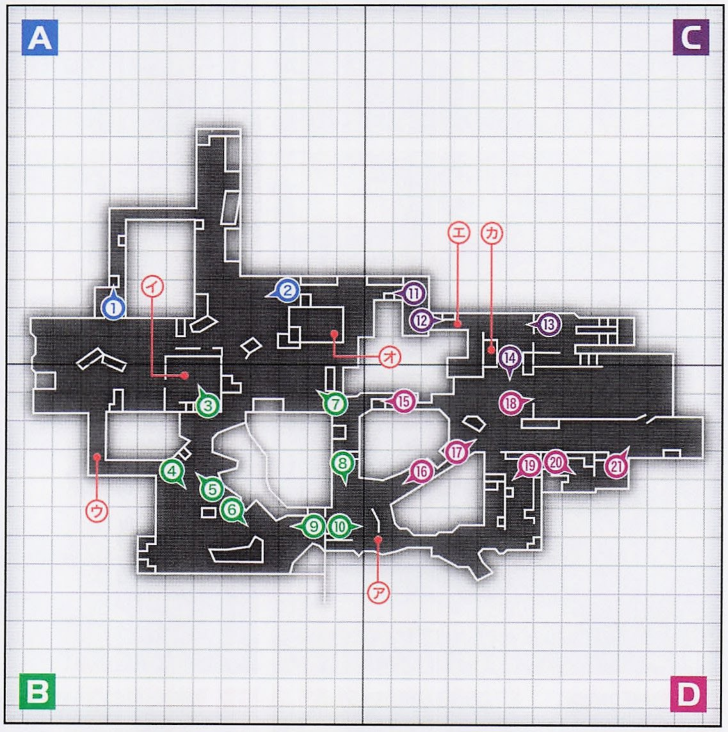
中央と南東にある建物（イ、エ）の2階には、固定機銃が設置されており、中央の建物は北東のエリア、南東の建物は南のエリアを狙い撃てる。居場所がばれやすく、射撃中は動けないこともあって長時間の使用はあまり得策ではないが、ヘッドクォーターでインテルが設置された場所を狙うときなどは使える。威力や貫通力、連射速度を生かし、乱戦に乗じて使うのもありだ。

Salvage ※SPマップパック

廃車やガラクタに囲まれたスクラップ工場



■全体マップ



3つの通路での銃撃戦が主体

北、中央、南のそれぞれに西から東へかけて長い通路がある。チーム戦では、西と東のエリアに分かれ、北と南の通路から攻め込むことが多くなるため、そのルートは激戦区になりやすい。また、中央の通路は、西のエリアは西の建物の2階から、東のエリアは倉庫の奥や倉庫前の茂みから狙撃されやすく、通路を抜けた先でも多方面から狙われる。どのルートから進んでも常に敵から狙われるため、守りが手薄のルートを判断する必要がある。



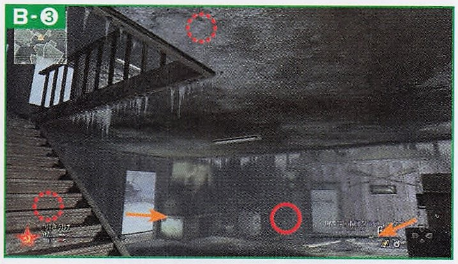
◀北と南にある通路のどちらかを確保できれば、もう一方のルートを正面と裏側から挟み撃ちにして攻めたり、爆破対象物に爆弾を設置したりできるようになる。ルートを確保することで格段に立ち回りやすくなるので、どのルートから攻めるか考えよう。

警戒ポイント

Caution Point



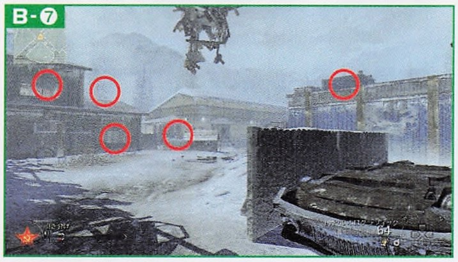


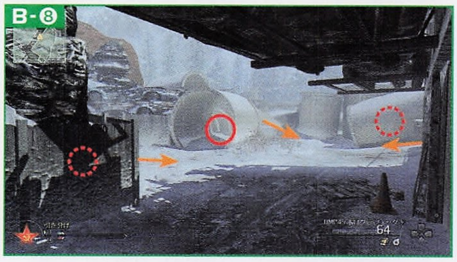


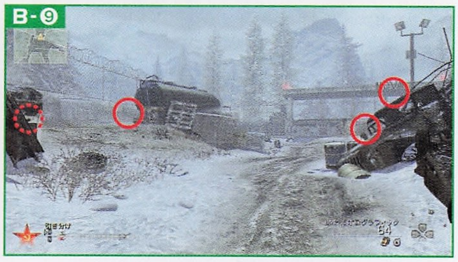


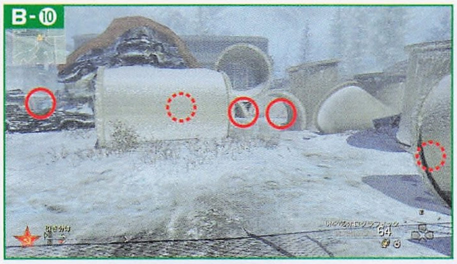


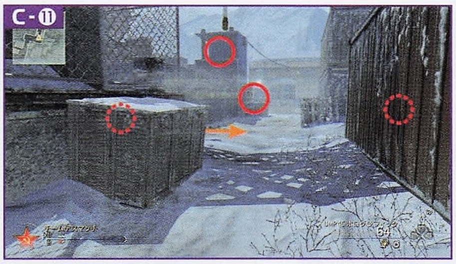


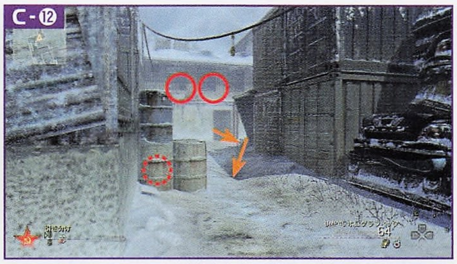


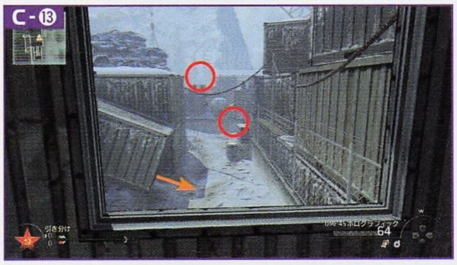




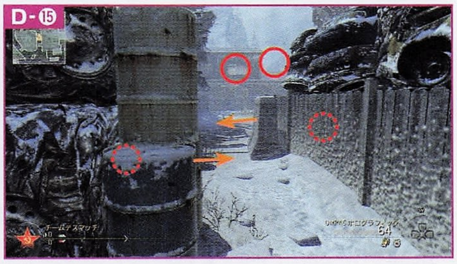


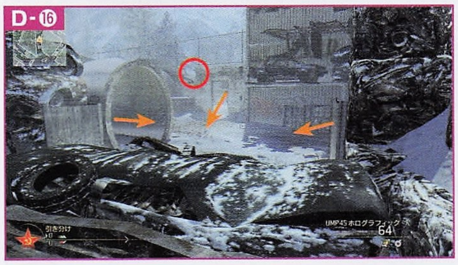


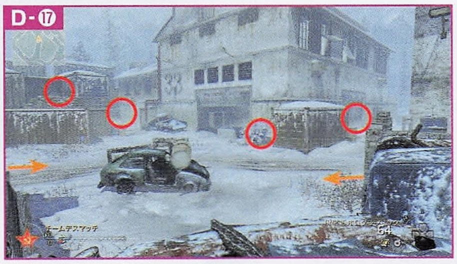


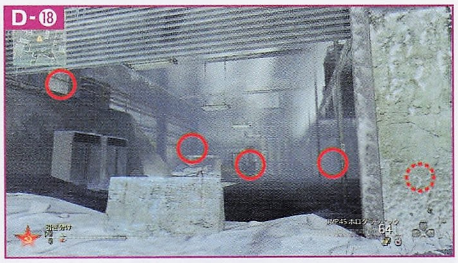


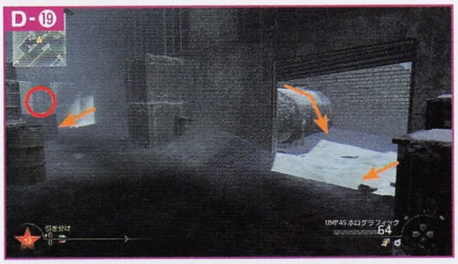


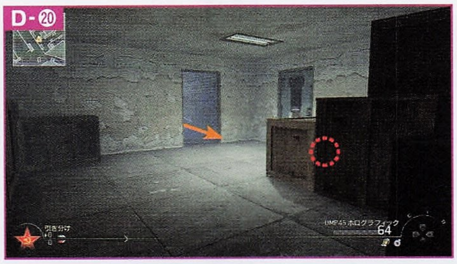












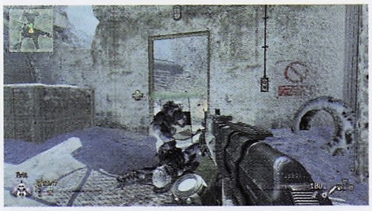


攻略ポイント

Capture Point

激戦区となる南のルートの攻防戦

南の通路（ア）は、中央で仕切られた塀の入口から奥まで見えるため、スナイパーライフル同士の狙撃戦になりやすい。進攻する際は、遠くから狙撃されないように入口から死角になっている場所を通ろう。東側は通路が狭くなっているが、南側の端を通れば狙われにくい。西側は、死角を通りつつ塀の入口の斜め上にある崩れた壁の隙間を警戒する。その際、ジャンプして崩れた壁の隙間を覗けば南側から進攻してくる敵の様子を確認できる。また、お互いが塀の付近まで接近すると、各種グレネードの投げ合いになりやすく、フラッシュやスタンを投げ込んでから突入してくる敵も多い。全員が入口方面を見ていると、背後に回り込まれたときに全滅しかねないので、まめに別方向を確認して安全を確保しよう。



◀入口が狭いので、前線にライオットシールドを出させて強行突破するのも有効だ。

西の建物の防衛を崩すための戦術

西の建物（イ）は、2階や屋根から全方向を見渡せるため、狙撃ポイントとして使える。1階には爆破対象物が設置されることもあり、徹底して守られると切り崩すのが難しい。建物の南側から進攻する場合は1、2階の窓と西にある細い通路（ウ）を、建物の北側や東側から進攻する場合は1、2階の窓と屋根を警戒しておこう。外から建物内の敵を倒したときは、建物へ侵入する前に敵の復活地点になりやすい建物の西側を制圧しておこう。



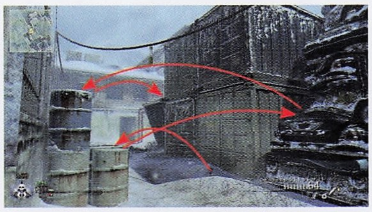
◀建物の1階の階段下には敵が潜んでいることが多いが、西側の入口の外から姿を確認できる。侵入する前に外から射撃して倒しておこう。

北のルートの安全を確保する

北から東に伸びる狭い通路（エ）は、敵との遭遇や待ち伏せを予測して各種グレネードを投げてから進攻するのが基本となる。ただし、曲がり角を抜けたあたりまで進むと、西へ進攻する際は北にあるプレス機（オ）の上から、東へ進行する際は東の倉庫（13）の2階の窓から狙撃されやすい。プレス機の上と倉庫の2階の窓は、お互いを狙い撃てる高さにあるため、両者の遠距離戦が北のルートを進攻するうえで重要なポイントになる。

倉庫前のコンテナの上にのぼる

東の倉庫前にある積み重なったコンテナ（カ）の高台は、防衛拠点として使われることが多いが、その手前にある斜めのコンテナの上にものぼることができる。ただし、通路にあるドラム缶や廃車の上を計4回飛び移らなければたどり着けないため、移動している間に敵に狙われる可能性がある。無事に到達できたときは、斜めになっているコンテナの上で伏せて南側にいる敵を狙い撃とう。コンテナに隠れれば、東にある建物の2階からは見つからない。ただし、敵が北の通路の端に寄ると発見されてしまうので、長居をするのはやめておこう。



◀1～2回目は前進してジャンプ、3～4回目はダッシュからのジャンプで飛び移る。

Storm ※SPマップパック

雨が降りしきる工業団地



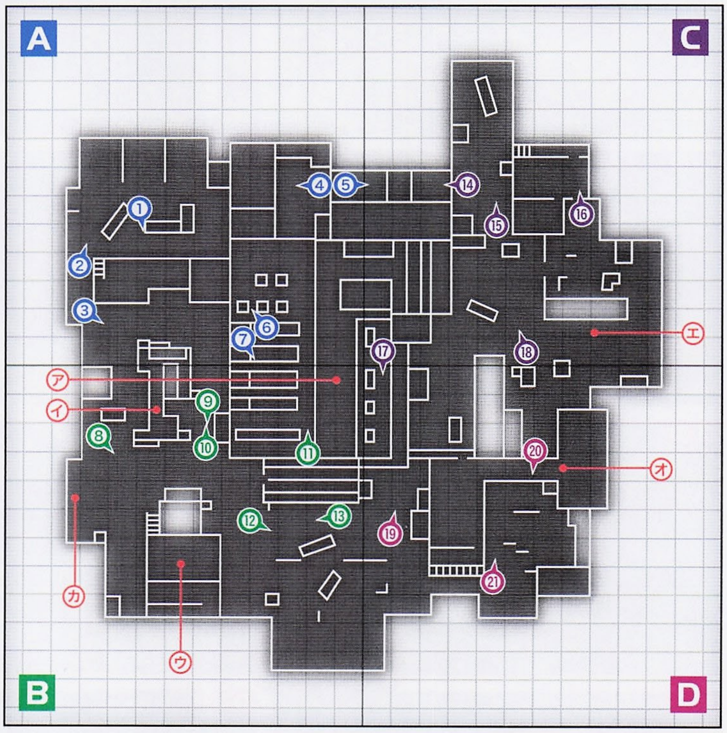
外周では遠距離戦、中央では中距離戦

外に降りしきる雨と、中央にある縦長の広い倉庫が特徴的なマップで、北東、南西、南東には中に入れる建物が存在する。それぞれの建物と中央の倉庫の2階からつながっている北西の通路は、敵の進攻を食い止める防衛拠点として利用でき、建物間ではスナイパーライフルを使った遠距離戦が行われることが多い。また、建物内からの狙撃を避けるために、倉庫を経由するプレイヤーも多く、倉庫内では近～中距離戦が頻繁に発生する。



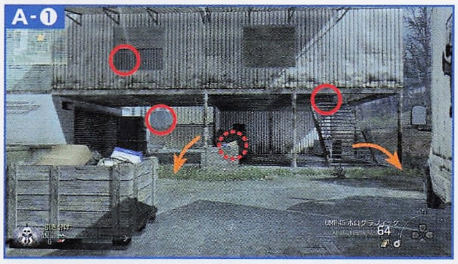
◀屋外の道路は、建物の外壁のくぼみやコンテナなどの障害物に隠れながら移動することで敵に発見されにくくなる。ただし、敵がそういった場所から飛び出してきたり、待ち伏せしていたりするケースもあるため、いつでも射撃できる状態にしておこう。

■全体マップ

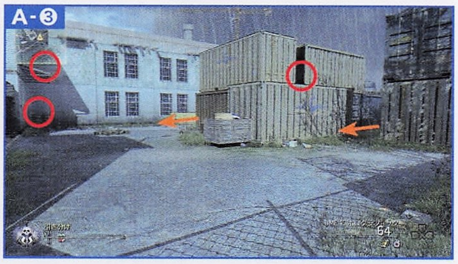


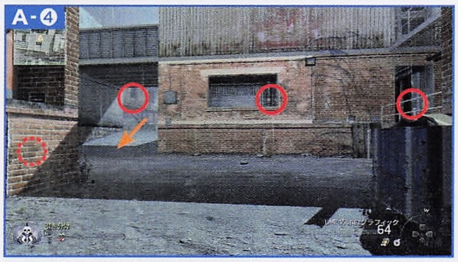
警戒ポイント

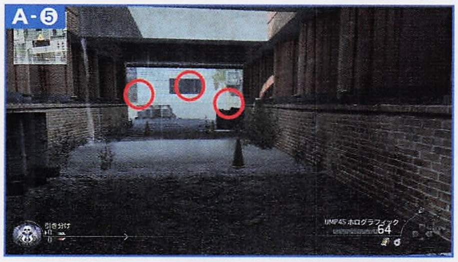
Caution Point



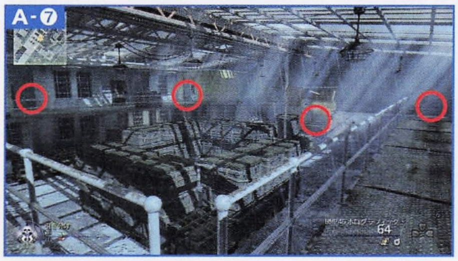




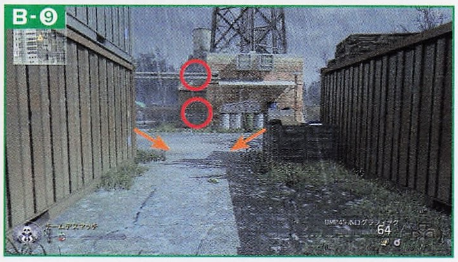


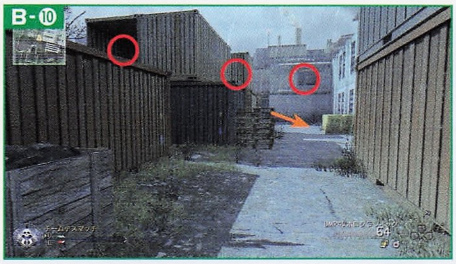


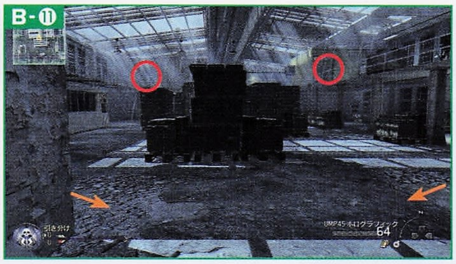








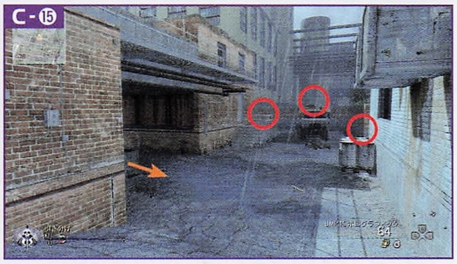


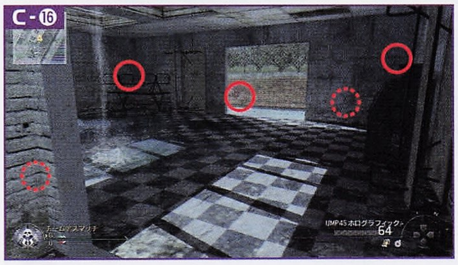


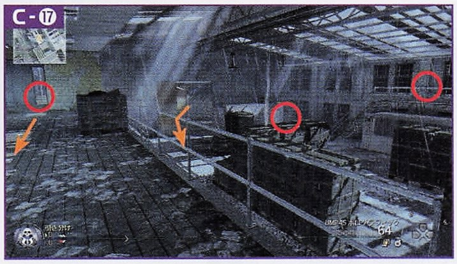




















攻略ポイント

Capture Point

倉庫内の危険地帯を覚える

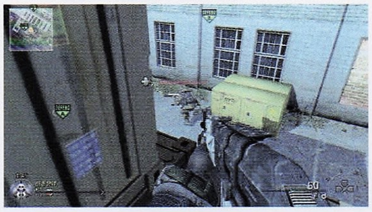
中央の倉庫（ア）の北東側や南西側の入口から侵入する際は、部屋の角で待ち伏せている敵を警戒して各種グレネードを投げておくと安全。北東側から侵入する場合は、入口の奥に見える2階に敵が待機していることがあるので、入口のすぐ横にある窓からの侵入も選択に入れておこう。南西側から侵入する場合は、倉庫内の西側にある2階の通路と、入口のすぐ左手にある部屋の角を警戒しておくこと。なお、2階の通路は、東側と西側のどちらからでも倉庫内のほぼ全域を見渡せる。この場所は倉庫を経由するプレイヤーを狙いやすく、倉庫の中央に陣地や爆破対象物がある場合は特に人気のスポットになる。ただし、通路には隠れる場所がほとんどないので、2階の通路を移動するときは、まず階段の上で待ち伏せている敵やクレイモアに注意する。続いて反対側の2階の通路、最後に2階の各部屋を確認しながら移動しよう。



◀倉庫の南東側の階段は、左手側の死角を確認しながら上がろう。右手側にある入口から敵が出てくることも予測して素早く立ち回ること。

西のルートで展開される攻防戦

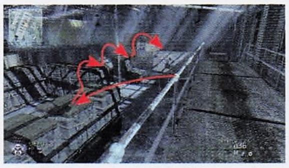
北西のエリアは、爆破対象物やフラッグの設置地点になっており、複数のルートで進攻できる。南西から攻めるときは、西の道路に置かれたコンテナ（イ）の上、コンテナの両サイドの計3カ所から進攻でき、さらに南西にある建物（ウ）の屋上から狙撃できるため守りを崩しやすい。守備側は北西にある倉庫の2階からつながっている通路を防衛拠点として使うことが多いが、ここの南側の2つの窓はどちらも警戒されやすく、背後がすぐ壁になっているため爆発物で攻撃されやすい。西のルートを守るオススメの場所は、北側からのぼれるコンテナの上。3つの進攻ルートを見張れるうえに、積まれているコンテナが陰になって南西にある建物の屋上からも狙われにくい。南西から攻められたときはぜひ活用していこう。



◀見張るときはまめに隠れることが重要。足音をよく聞けば、敵の背後をとれる。

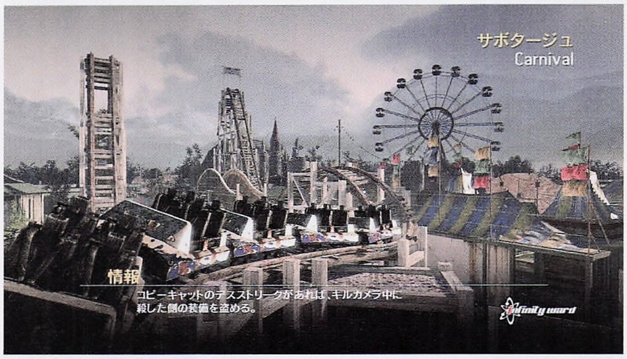
予測されにくい場所で待ち伏せる

このマップには、意外と警戒されない待機ポイントがいくつかある。そのなかの3つをピックアップして解説するので活用してみよう。1つめは、北東の駐車場（エ）にあるトラックの荷台の陰。運転席側（トラックの左側）のドアに向いて密着し、連続でジャンプすると運転席の屋根にのぼることができる。そこから駐車場を囲う柵の上に乗れば、ちょうどトラックの荷台が陰になり、南側から進攻してくる敵や南東にある建物（オ）の2階の窓から狙撃する敵を隠れながら攻撃できる。2つめは、中央の倉庫の南西側にある小部屋の上。たどり着くまでは大変だが、倉庫の南西側の入口から侵入してくる敵の背後をとれる。3つめは、チーム戦において片方のチームの開始場所となる線路（カ）の上。普段は侵入できないが、下に降りなければ西側からくる敵を幅広く見渡せるため、一時的な狙撃ポイントとして利用できる。



◀倉庫では、手すりにのぼってから少し後退してダッシュして荷物の上に乗る。そこから荷物を飛び移って小部屋の角に向かって跳ぼう。

Carnival ※RPマップパック　閉鎖されたテーマパーク



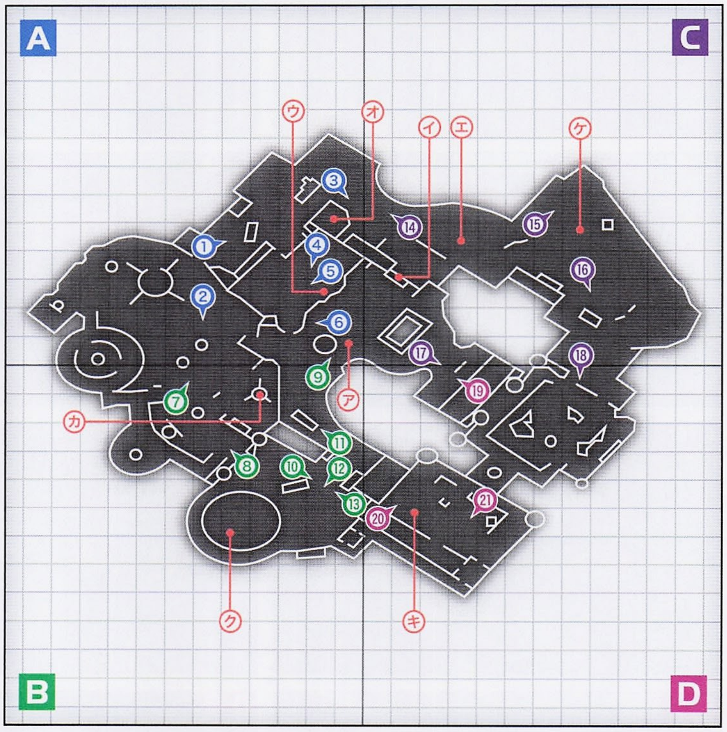
戦場は3つの進攻ルートの中間地点

メリーゴーランドやジェットコースターといった遊戯設備があるマップ。チーム戦では、2階建ての建物やロケットがある西のエリアと、城壁に囲まれている南東のエリアがそれぞれ開始位置となるため、そのあたりを防衛拠点にして、中央、北東、南西の3つのルートで銃撃戦が展開されることが多い。また、随所にある建物や遊戯設備は、ほとんどが薄汚れており、それらの場所が日陰になっていると、敵が潜んでいても暗くて見落としやすい。

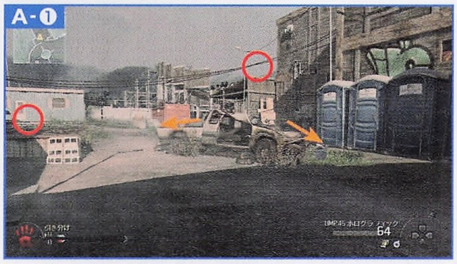


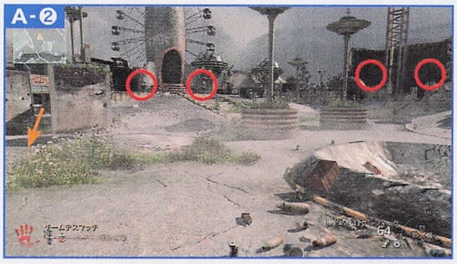
◀ジェットコースターやロケットの内部などは、レールやはしごを登ればかなりの高さまで移動でき、その場所から広範囲を見渡せる。特にロケットの内部は、遠くから見ても敵がいるかどうかを確認しづらいため、狙撃ポイントとして活用できる。

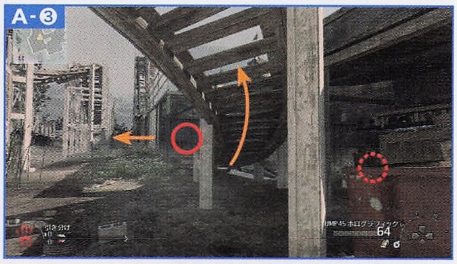
■全体マップ

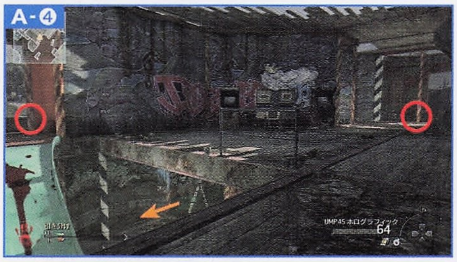


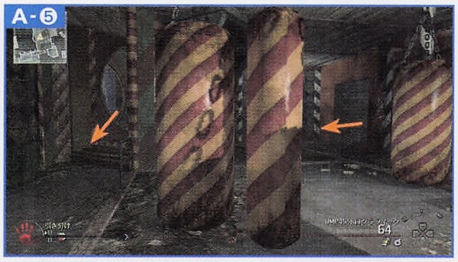
警戒ポイント　Caution Point





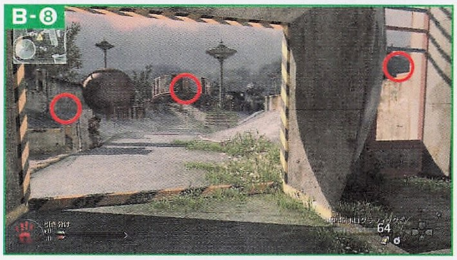


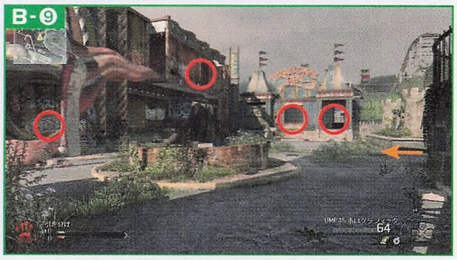










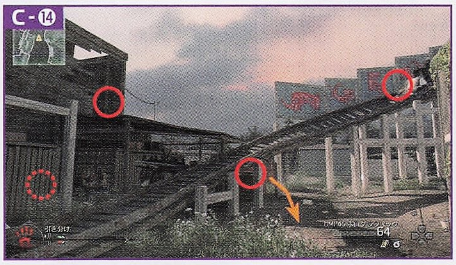








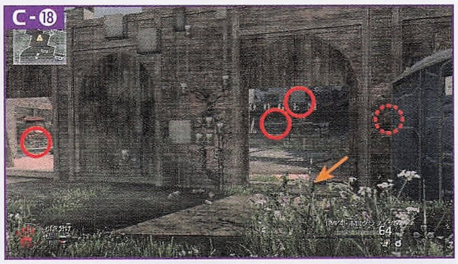




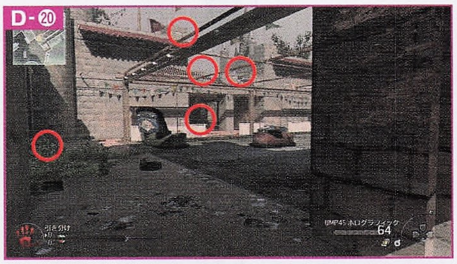


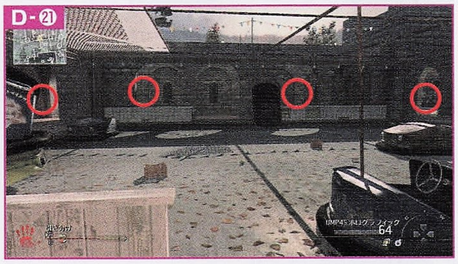












攻略ポイント

Capture Point

攻めやすいルートを覚える

西から東、もしくは東から西のエリアへ向かう場合、主に3つの進攻ルートがあるが、どちらのエリアから進攻するかによって攻めやすいルートが変わってくる。

西から東へ進攻するときに最も攻めやすいのは、見通しがよく、東のエリアからは死角になる場所が多い中央の通路（ア）。先に北の小部屋（イ）や北西にある建物（ウ）の2階を制圧して援護すれば、比較的楽に進攻できる。一方、東から西へ進攻するときは、中央の通路は多方向から狙われやすく危険。北の通路（エ）を通って北の小部屋にいる敵を倒し、そこで中央の通路を進攻してくる敵を迎撃しよう。ここを制圧したあとに攻め込むのであれば、北の小部屋から続くレールを渡って北西の建物（オ）の屋根に跳び移り、建物の2階の東側にあるベランダも制圧しよう。あとは外を通過する敵と、建物の南西側の窓から西にいる敵をベランダから狙うと効果的だ。



◀進攻する際に要となるのは、中継地点にある北の小部屋。ここを制圧できるかどうかで、攻めやすさや守りやすさが大きく変わってくる。

高所から狙撃して突破口を開く

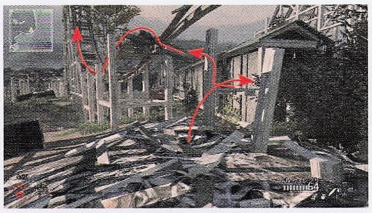
南西のエリアは、南西と南にいるチームが入口付近で中～遠距離戦を展開するケースが多い。敵を倒しても復活後にもとの位置に素早く戻ってきてしまうため、進攻するタイミングを計れずにこう着状態が続く。この状況を打破するカギとなるのが、高所からの狙撃だ。南西側にいる場合はロケット（カ）の内部から南側の入口付近を狙撃する。一方、南側にいる場合は、南東の城壁（キ）内にある鉄筋の上（写真を参照）から南西の入口付近を狙うことができる。ただし、どちらもお互いの場所が見えてしまうので、ここから敵を狙う際は入口付近と狙撃ポイントの両方を警戒する必要がある。なお、敵の守りが手薄になったら、死角となる場所が多いメリーゴーランド（ク）のほうへ回り込みつつ少しずつ進攻していこう。



◀東と南東の間にある城壁の上から鉄筋に跳び移り、この位置で立ったまま狙う。

レールの上の狙撃ポイントを活用する

北東のジェットコースター（ケ）があるエリアは、3本のレールが平行に並んでおり、そのレールを移動していけば高所に移動できる。北東側にあるレールは、下の写真の手順でレールに飛び移ることができ、行き止まりまで進めば付近一帯を幅広く見渡せる。中央のレールは、一番高いところまで行けば、サーチ＆デストロイやデモリッションで設置される爆破対象物付近を見下ろせる。この場所にスナイパーライフルで来れば、味方を援護しつつ防衛もできる。南西側のレールは、北の建物2階への侵入路として利用できるだけでなく、そのままレールの行き止まりまで行くと、北側から東側へ向かって移動する敵や北の小部屋にいる敵などを、ジェットコースターの座席の横に隠れながら狙い撃てる。



◀最初に木の柵の上に乗り、向きを変えてレールから飛び出ている板に乗ればいい。

Fuel ※RPマップパック

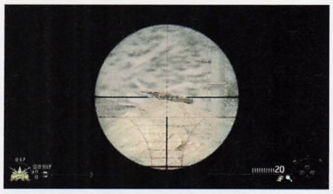
タンクや倉庫が配置された石油精製所



メインとなる戦場は南の建物周辺

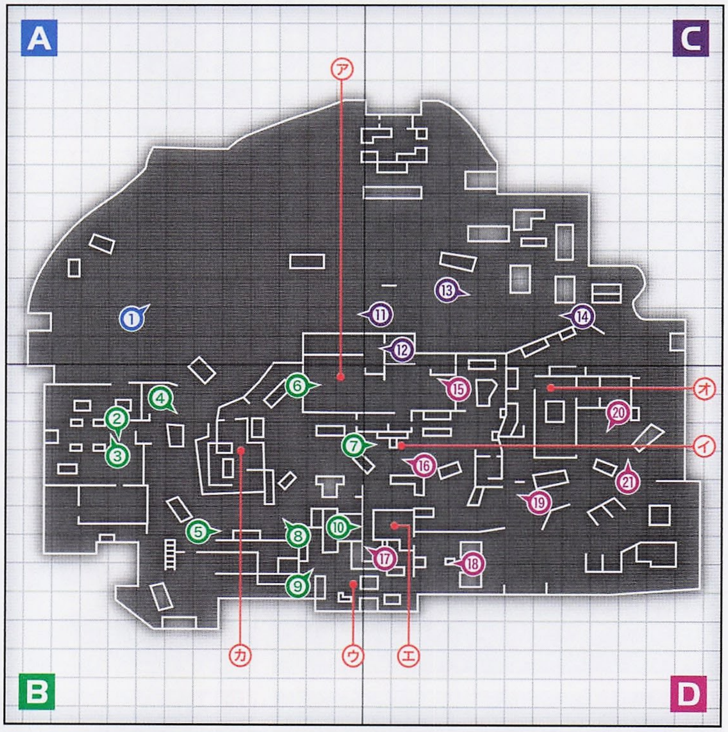
北のエリアは広大な平地で、周囲には戦車やタンク、巨大な岩などが置かれ、北側にはドラム缶が積まれた小屋がある。南のエリアは、倉庫や小屋など、さまざまな大きさの建物が密集し、高低差の激しいエリアとなっている。

戦場となるのは、主に南半分のエリアで、中央にある倉庫と南にある塀に囲まれた一帯は激戦区になりやすい。倉庫内は比較的広いため中距離戦が、塀に囲まれた一帯は入り組んでいるため近距離戦が展開されることが多い。



◀北のエリアは高低差がほとんどなく、視界も開けているため、ここを移動するプレイヤーは少ない傾向にある。銃撃戦はあまり発生しないが、北西にある高い岩にのぼると中央の南側一帯を見渡せるようになるため、狙撃手が潜んでいることがある。

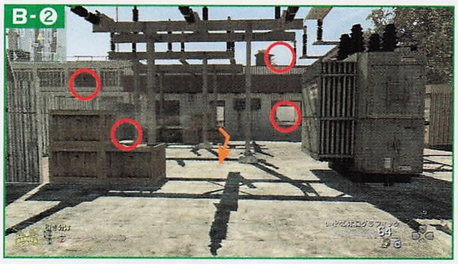
■全体マップ

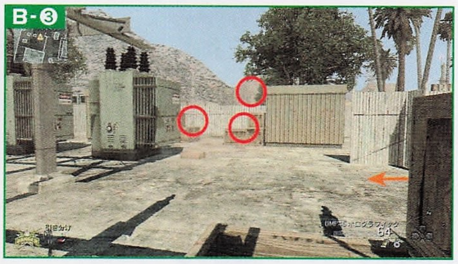


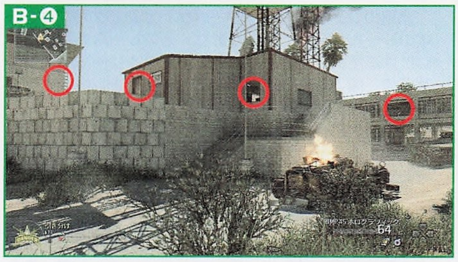
警戒ポイント

Caution Point

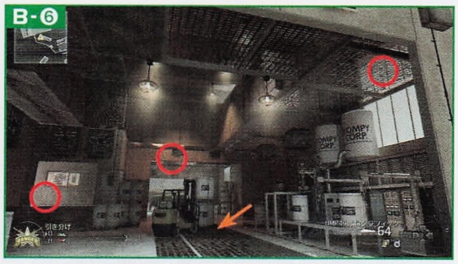


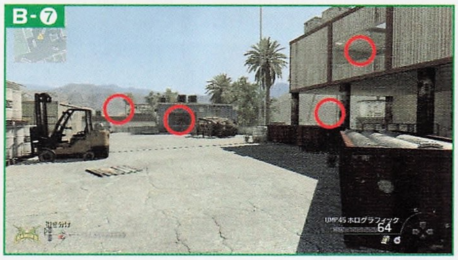


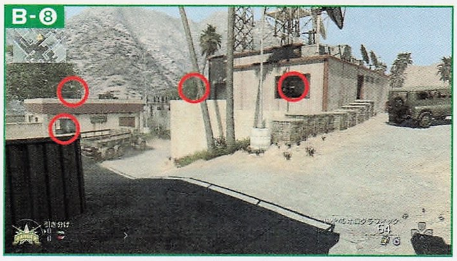


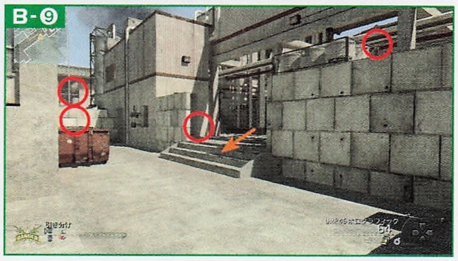


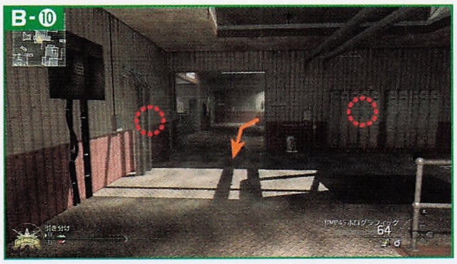






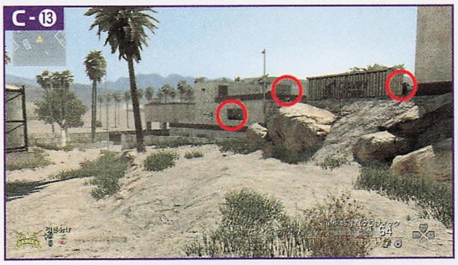


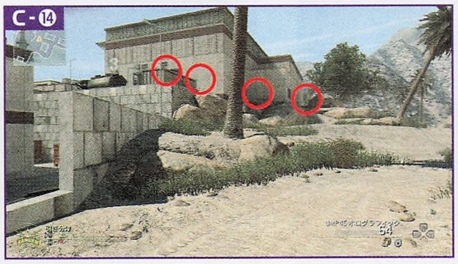


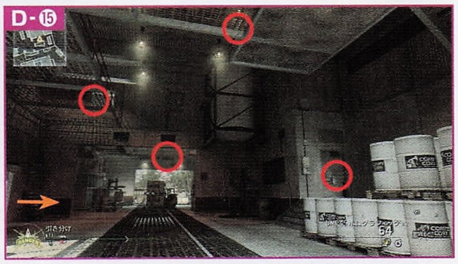


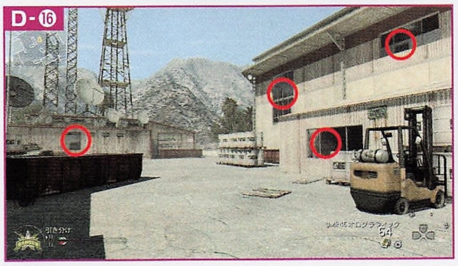


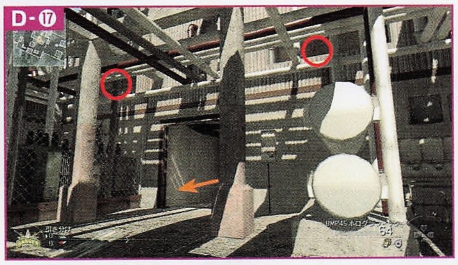


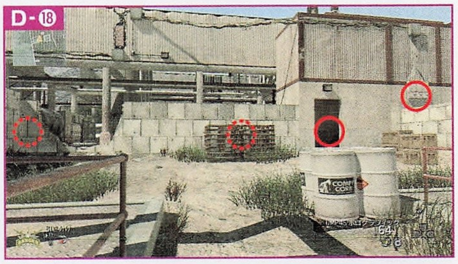






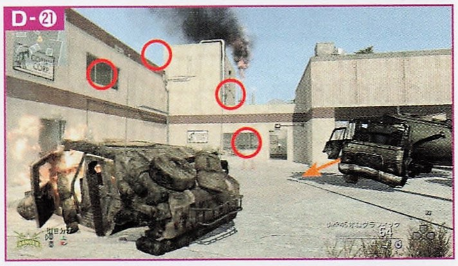












攻略ポイント

Capture Point

中央の倉庫への進攻ルート

激戦区となる中央の倉庫（ア）内は、爆破対象物や陣地が北側の部屋に設置されるため、防衛拠点になることもある。この倉庫にはどの方角からでも進入できるが、東側と西側の入口と南側の小部屋は、倉庫内の開けた場所を通ることになり、2階や北側の部屋にいる敵から狙われやすい。そこで倉庫を攻めたいときは、倉庫の北側の岩場に身を隠して外から接近するのがオススメだ。窓の外から建物の1階にいる敵を倒して窓から突入、もしくは土管を通って地下から侵入していこう。味方が二手に分かれて同時に進攻するとさらに効果的。ほかには倉庫の南側の2階の中央の窓から奇襲を仕掛けるのもありだ。南側の小部屋の外にあるドラム缶（イ）から屋根にのぼり、そこからジャンプして窓を割れば、倉庫の2階から侵入できる。侵入したあとは、西側の通路を通って北西側の階段付近で待ち伏せている敵を倒して守りを崩すといい。



◀2階の窓から進入する場合は、倉庫の2階の窓で見張る敵を先に倒しておく。侵入後は足音を聞かれないようにしゃがみ歩きで移動しよう。

南のエリアを攻め落とす有効手段

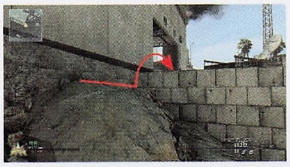
南のエリアでは塀に囲まれた敷地（ウ）と、その北側にある建物（エ）が戦場になりやすい。北、西、東の3方向から攻めることができるが、いずれも北側にある建物の2階の窓から狙撃される危険性があるので警戒しておくこと。また、敷地内への入口は3方向とも狭く、敵はタンクやパイプ、柱の陰などに隠れられるため、安易に突撃すると返り討ちにあう可能性が非常に高い。ここの守りを切り崩すには、先に北側の建物の2階を制圧することが重要となる。建物の東側の入口から侵入すれば敷地内を通らずにすむので、まずは入口の外から階段の上にいる敵を確認。敵がいた場合は、各種グレネードを投げてから突入しよう。敵を倒して2階を制圧したら、南側にある窓から敷地内で待ち伏せている敵を仕留めて味方を突入しやすくすること。なお、クレイモアを装備しているのであれば、建物制圧後に西側の階段付近に設置しておくといい。



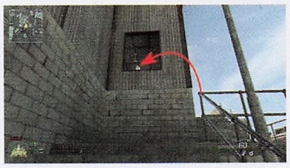
◀建物の窓から敷地内の敵を狙えるのが利点。敵が建物を奪い返しにくる可能性が極めて高いので、できれば2人以上で押さえておきたい。

ショートカットできるルート

このマップには近道できるポイントがいくつかある。代表的なのが、東にある建物（オ）の屋上から中央の倉庫の入口前へ行く方法。屋上の北側にある囲いの上に乗って西に向かってダッシュしながらジャンプすると跳び移れる。屋上で狙撃しながら倉庫を防衛している際、敵に倉庫内へ侵入されたときなどに利用してみよう。そのほかでは、下の2カ所もオススメの近道ポイントになる。



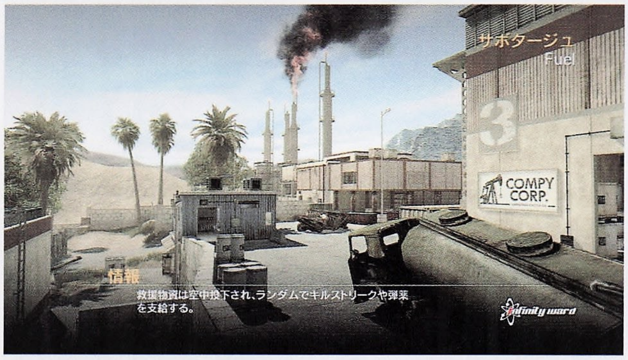
◀中央の倉庫の西側にある岩場から入口へショートカット。倉庫側の壁に密着し、ダッシュしてぎりぎりでジャンプすると跳び移れる。



◀西にある建物（カ）の北側の窓から侵入する方法。ダッシュするのはほんの一瞬で、ジャンプ後はジャンプボタンを押しっぱなしにしておく。

Strike ※RPマップパック

ホテルや広場が設置された大規模な街



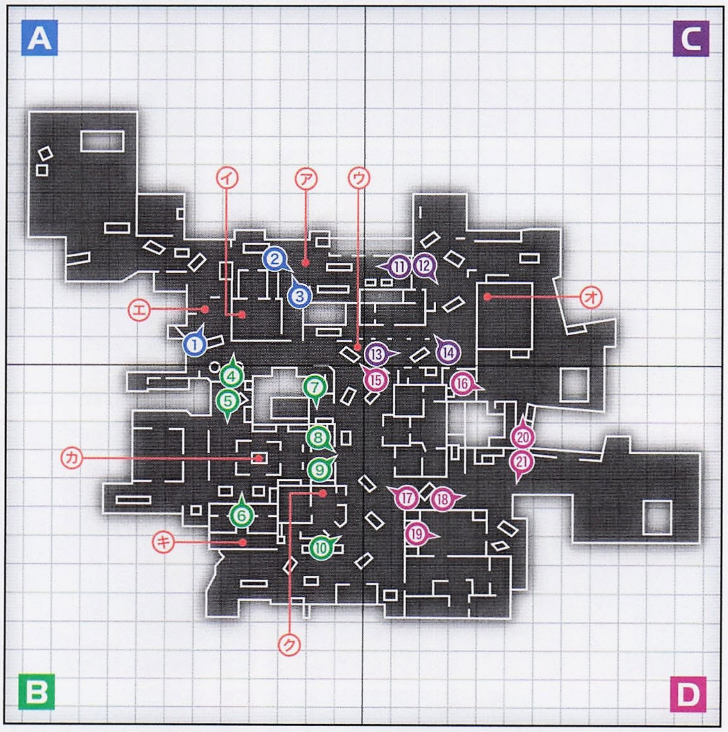
塀で囲われた3つのエリアが主戦場

中央にはT字路の大きな道路があり、それを囲むようにして建物が建っている。このマップで激戦区となる場所は、爆破対象物や陣地の対象となる北、西、南の塀で囲われた一帯。塀の中に侵入できる入口は狭く、敵からも狙われにくいため、塀の内側にいるチームが有利になる。また、中央のT字路は見通しがよく、遠距離から狙撃されやすい。そのため、ほとんどのプレイヤーは外周から建物内を経由して各方面へ向かうことが多くなる。



◀北西や南東のエリア一帯は比較的広くなっているが、進攻ルートからは隔離されており、戦場になることはほとんどない。その周辺に味方がいると、復活地点になることも多く、復活した直後に救援物資を要請する安全地帯として利用できる。

■全体マップ



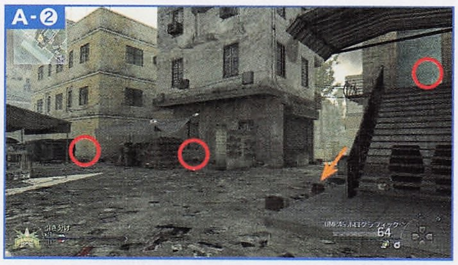
警戒ポイント

Caution Point

A-❶



A-❷



A-❸



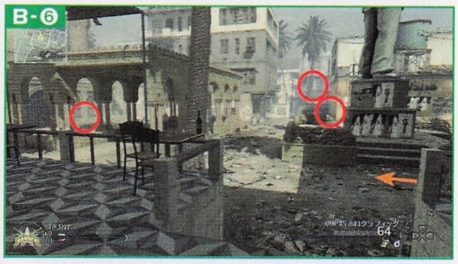
B-❹



B-❺



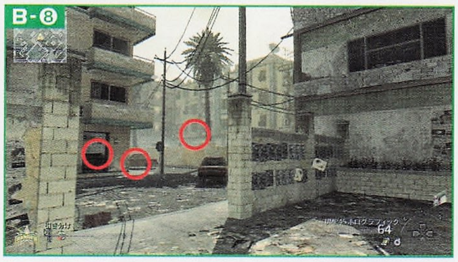
B-❻



B-❼

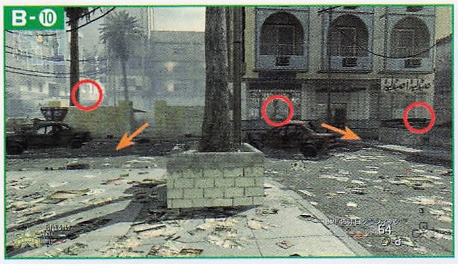


B-❽



B-❾

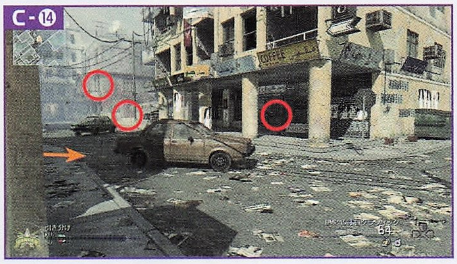




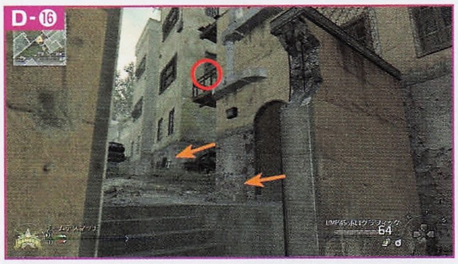




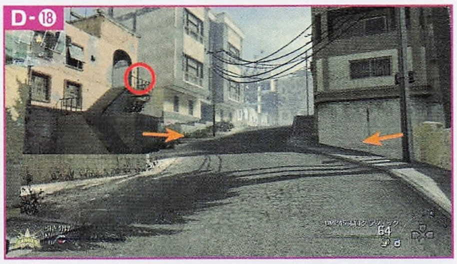


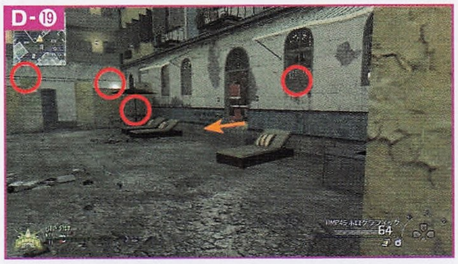


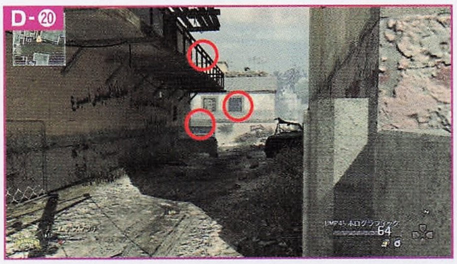














攻略ポイント

Capture Point

北の敷地内への進攻手段

北の塀の敷地（ア）内へ進攻する場合、最初にすべきことは敷地内にある2階建ての建物（イ）の制圧。中央のT字路（ウ）や西の通路（エ）から進攻して建物内やその付近にいる敵を倒し、徐々に前線を押し上げて突入する。2階建ての建物を制圧できれば、あとから来る味方が建物や南側の入口から進入しやすくなる。ただし、その付近だけを重点的に攻めると、敵もさらに守りを固めてくるため、味方の1人か2人は東にある建物（オ）の2階から敷地内にいる敵を狙撃して注意を引きつけたい。ここからの狙撃で、建物内へ進入する敵を防げば制圧がより楽になる。建物の制圧後は、敵の復活地点になりやすい北西を押さえる。ここから復活する敵をすべて倒して確保すれば、敵の復活地点が変わり、味方がそこから復活できる。



◀北にある建物の2階からスナイパーライフルで援護。これだけでも攻めやすくなる。

西の広場では敵の注意を引きつける

西にある銅像が立っている広場（カ）は、北側と東側にある入口、南側にあるカフェ（キ）の裏口から侵入できる。広場の周囲にある塀のすぐ下には花壇やゴミ箱があり、そこに乗れば塀の上から周囲を見渡せる。また、カフェの隣にある建物（ク）の2階は、広場からマップの南東にかけて広範囲を見渡せる狙撃ポイントになっている。広場を守る側は、これらの位置を活用して迎撃してくることが多い。攻める側のオススメの進攻ルートは、北側の入口。北の建物の2階から援護できるだけでなく、カフェの隣にある建物の2階から死角になっているので、カフェまでの通路上の安全を確保すれば攻めやすくなる。敵に北側の入口を意識させてほかの入口の守りが手薄になったら、味方と一緒に突入して守りを崩そう。



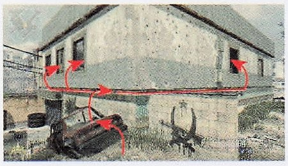
◀中央のT字路西側の建物の壁ぞいを移動し、塀を乗り越えて奇襲するのも手だ。

階段を使わずに2階へ侵入する

北西と北東にある建物（イ、オ）は、下の写真のように窓やベランダから2階へ侵入できる。どちらも比較的人気の高い狙撃ポイントであり、部屋の入口や階段付近にはクレイモアが設置されていることが多い。侵入時にクレイモアに対処しても、その音で敵に侵入を察知されやすいが、この方法を知っておけば、建物内で狙撃している敵や待ち伏せしている敵の不意を突くことができる。



◀車から塀に跳び移って塀の上を移動する。ベランダまで突き当たったら、少し建物側に寄ってジャンプすれば、よじのぼることができる。



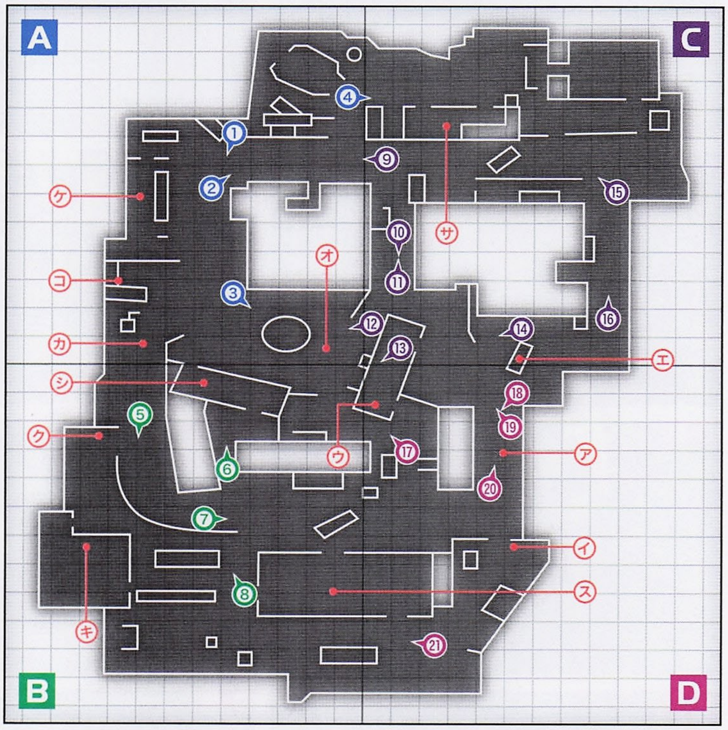
◀車から縁に跳び移り、縁ぞいを移動すれば3カ所の窓から侵入できる。侵入する前に窓から室内を見渡し、敵がいたらその場で倒そう。

Trailer Park ※RPマップパック

廃棄されたトレーラーハウスの墓場



■全体マップ



中央付近と東西の道路が主戦場

中央にトレーラーハウスが密集している比較的狭いマップ。全般的に入り組んだ地形になっており、どこを行き来するにもさまざまなルートから進攻できる。チーム戦では、北と南のエリアに分かれ、お互いが中央に向かって進攻するケースが多く、西と東の通路は視界が開けているため、中〜遠距離戦になりやすい。中央では、トレーラーハウス内や曲がり角で敵と遭遇する確率が高く、トレーラーハウスや障害物を利用した中距離戦が展開される。

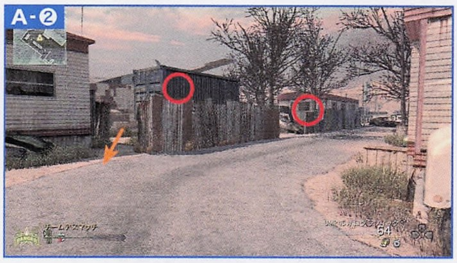


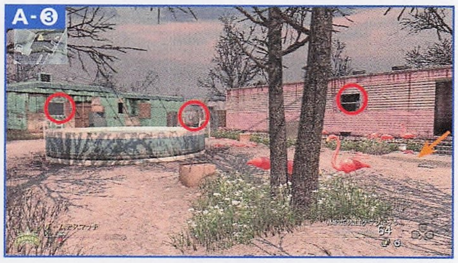
◀高低差がほとんどなく、建物の2階や屋上からの狙撃といった高さを生かした立ち回りはできない。また、建物内だけでなく、屋外にも隠れられる場所が豊富にあるため、それらの場所で待ち伏せている敵からの射撃にも注意する必要がある。

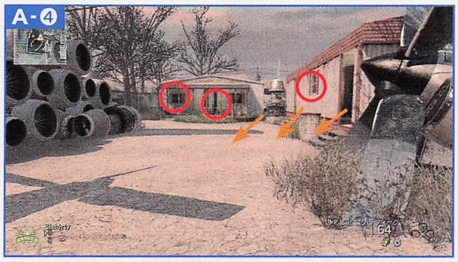
警戒ポイント

Caution Point

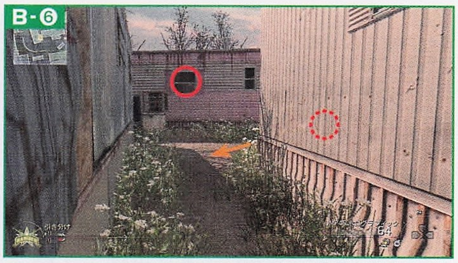


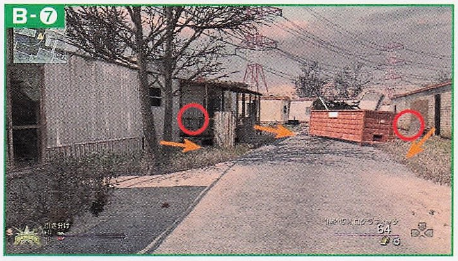






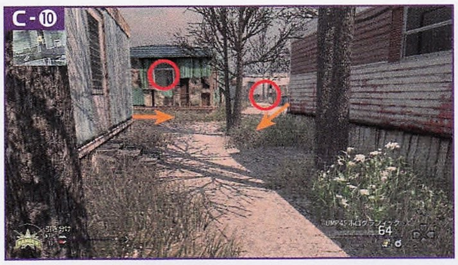


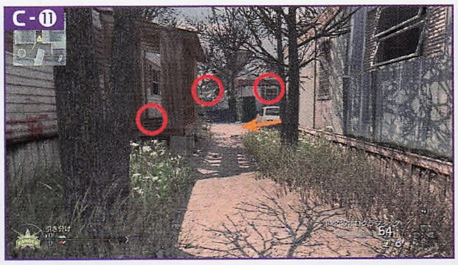






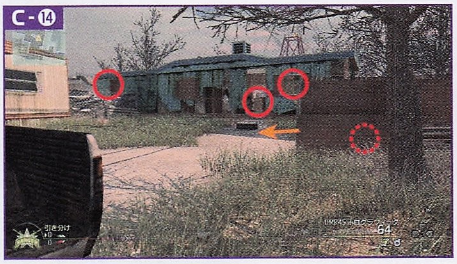


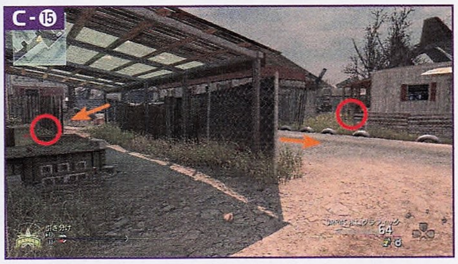


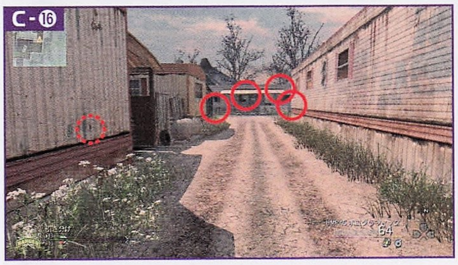


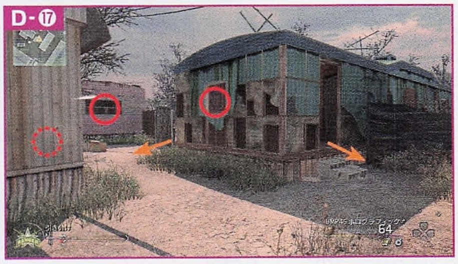


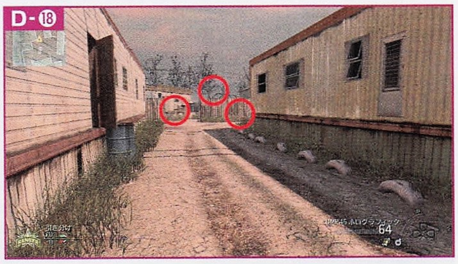


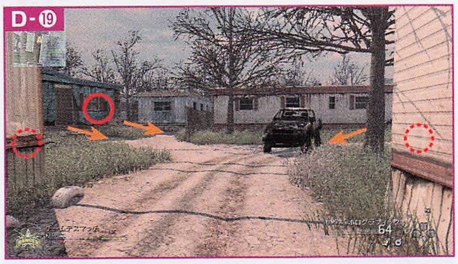


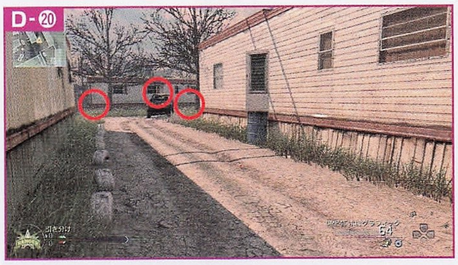














攻略ポイント　Capture Point

南東のエリアの守り方と攻め方

激戦区となる東の通路（ア）は、南東側に爆破対象物が設置されることがあるため、北から進攻する敵を防衛する形になりやすい。南東で敵の進攻を食い止める際は、トタン板（イ）の裏側に隠れて段差の上の障害物を盾にしたり、テーブルの上の樽に乗ってトタン板の上から覗いたりして東から進攻してくる敵を迎撃する。中央のトレーラーハウス（ウ）の南東側の入口から東を向けば、通路付近から進攻してくる敵を見渡せる点も守りやすさにつながっている。一方、攻めなければならない場合は、通路にある車（エ）ぐらいしか利用できるものがないため、この場所での銃撃戦はかなり分が悪い。守りを崩すには、東の通路では少人数で応戦して敵の注意を引きつけ、その間に味方が北から中央の広場（オ）を抜けてトレーラーハウスを通って接近する。この進攻ルートなら隠れ場所が多く、危険な東西の通路を進攻していくよりも安全だ。



◀攻撃側は、中央のトレーラーハウスを制圧できるかがポイント。ここを制圧されると、中央と東のルートを封鎖されてしまうので注意。

西から進攻するときの移動ルート

狙撃戦になりがちな西の通路（カ）は、南西にいるチームのほうが隠れる場所が多いぶんやや有利になる。南西から北西を狙える主な狙撃ポイントは、南西の建物（キ）の窓、その先にあるトタン板（ク）の隙間など。そこから味方に援護してもらえば北西に攻めやすい。一方の北西にいるチームは、北西の壁ぞいにある緑の車（1）の陰ぐらいしか狙撃ポイントがないため、ここでの狙撃戦はできるだけ避けたいところ。まずは南西から死角になる西側のコインランドリー（ケ）へダッシュ。たどり着いたら角にある車に陰に隠れ、西の通路を進む敵に対して迎撃態勢をとろう。そこから進攻する場合は、西側の壁ぞいを移動し、突き当たりの廃車（コ）をのぼって目の前のガラクタケースを盾にし、南西にいる敵を狙おう。



◀コインランドリー付近にいるときは、西のトレーラーハウスを警戒しておこう。

安全な位置から各種グレネードを投げる

敵が潜んでいそうなトレーラーハウスへ突入するときは、各種グレネードを投げ込むのが基本となるが、入口や窓に近づいてから投げ込もうとすると、その瞬間を狙い撃ちされる。北、西、南にあるトレーラーハウス（サ、シ、ス）に関しては、中から死角になっている場所に投げ込めるポイントがあるので覚えておこう。北のトレーラーハウスは、北東へ移動して南側にある窓（奥から2番目）にめがけて投げ込む。投げたらすぐに北側の入口に回り込んで突入しよう。西のトレーラーハウスは、シートがかかっている金網に隠れて西側の窓に向かって投げたのち、北側の入口から突入。南のトレーラーハウスは、東側に移動して割れている天井の隙間に投げ込み、南側の入口から突入するといい。



◀敵がいるのがわかっているなら、フラグやセムテックスで直接キルを狙うのが有効だ。

Vacant ※RPマップパック

廃墟となったオフィスビル



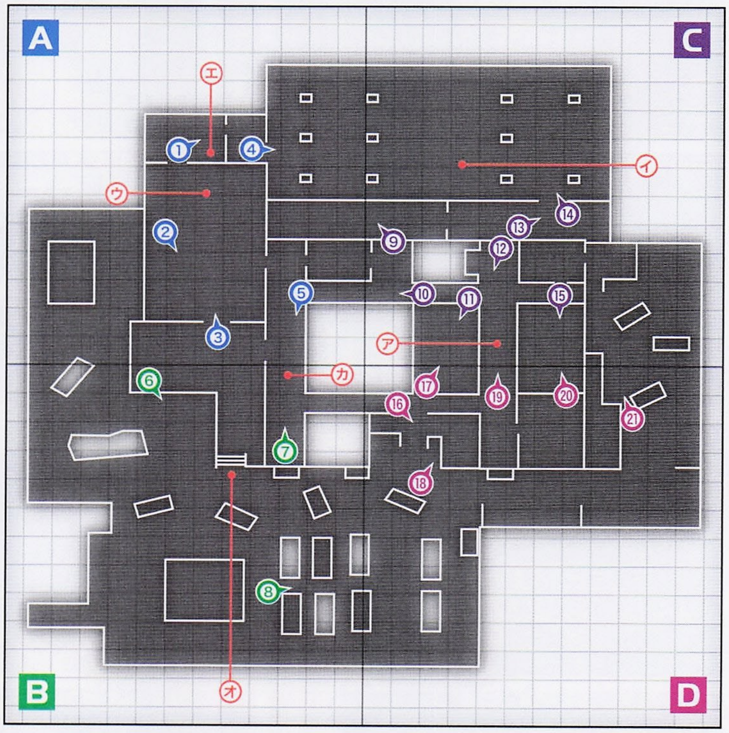
敵との遭遇率が高い屋内戦がメイン

マップの北から中央にかけて、老朽した巨大なオフィスビルがある。内部は複数の部屋と狭い通路が入り組んでいるのが特徴で、東西と南は比較的見通しがいい屋外のエリアになっている。チーム戦では、主にオフィスビルに侵入する側と、オフィスビル内で迎え撃つ側という図式になることが多い。そのため、オフィスビル内のマップ中央にあたるエリアは激戦区になりやすく、通路を曲がるたびに敵と遭遇する可能性があるため、近距離戦が多くなる。



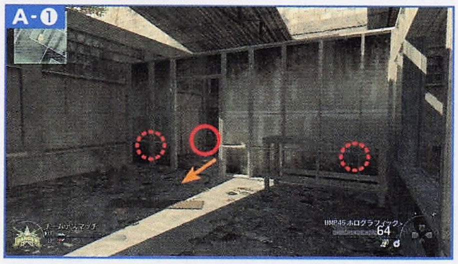
◀南の屋外はわりと広く、コンテナがある付近には爆破対象物や陣地が設置される。コンテナがある地帯は入り組んでおり、コンテナの中や脇などで待ち伏せも可能なため、警戒していても背後をとられたり、挟み撃ちにされたりすることが多い。

■全体マップ

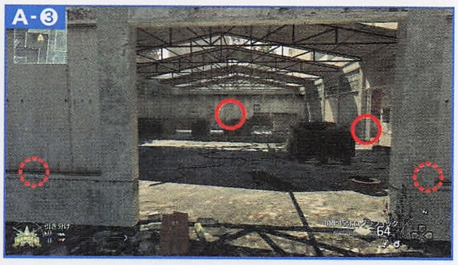


警戒ポイント

Caution Point





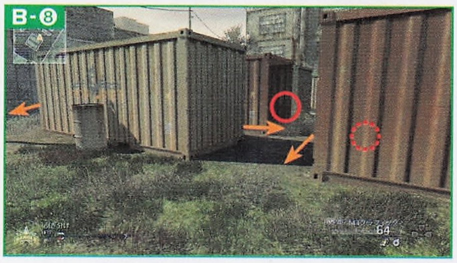












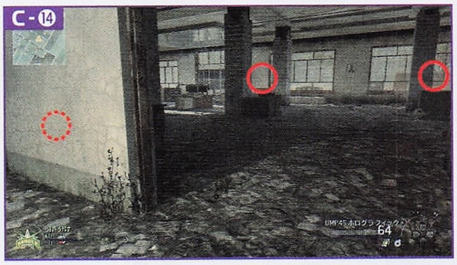


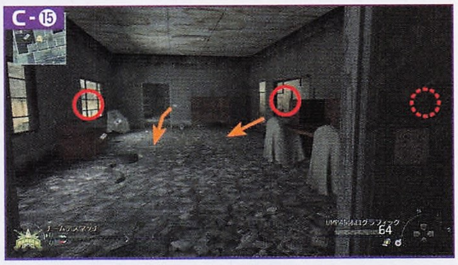






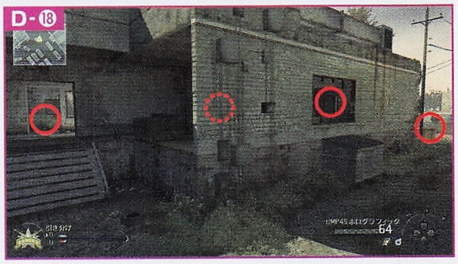


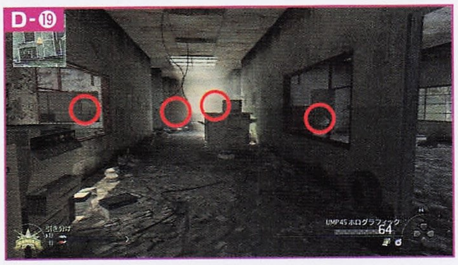




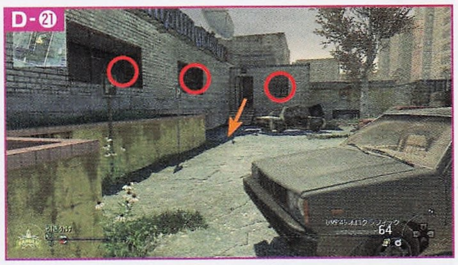












攻略ポイント

Capture Point

オフィスビル中央での立ち回り方

オフィスビルの中央のエリア（ア）は、部屋が密集しており、入口や窓も多いため、慎重に行動しすぎると、背後をとられたり、挟み撃ちにされたりする。そこで、このエリアでの立ち回りは、隠れながら周囲の安全を確認して次に向かうべき物陰を素早く決め、点々と移動するのが基本となる。いきなり敵と遭遇することも多いので、移動時はいつでもナイフを出せる準備をしておこう。また、屋外から段差を乗り越えて侵入する場合、すぐに射撃できない点に注意。段差を乗り越える前にジャンプして奥の様子を覗くなどし、安全を確認しよう。



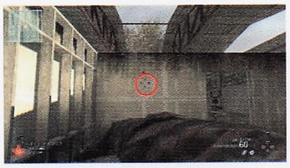
◀中央のエリアにある通路はどれも横幅が狭い。通路を横切る程度であれば、ナイフを出すことを意識して一気に走り抜けたほうが安全だ。

北の大部屋の南側通路を突破する

オフィスビル内を南から進攻する際、北の大部屋（イ）の南側にある通路でほぼ銃撃戦になる。入口は2つあるがどちらも左右が死角になっており、通路上には高確率で敵が待ち伏せしている。さらに東側の入口付近は北の大部屋の入口から、西側の入口は北の大部屋の南西側にある鉄柵の隙間からそれぞれ見張れる。進攻する際は、南側の通路へ侵入する前に、入口の外から北の大部屋にいる敵をまず狙おう。それらを倒したのち、各種グレネードを通路の両サイドに向かって投げ込んで突入するといい。なお、南側の通路で待ち構えている敵は、積まれている机の陰や通路の角に潜んでいることが多い。

屋内での救援物資の投下場所

チーム戦では、屋外にいるチームと屋内にいるチームで銃撃戦になりやすいが、屋内にいるときでも物資を投下できる。西の倉庫（ウ）なら天井が開いている場所が多いため、投げる地点さえ間違えなければ物資を取得できる場所に投下することが可能。オススメの投下地点は、北側にある小部屋（エ）。ここなら、西のエリアで銃撃戦が行われていても安全に物資を取得できる。



◀この位置で西を向いて写真のポイントにスモークを投げれば目の前に物資が落ちる。緊急空中投下でも物資を3つまでは取得できる。

西の進攻ルートでの銃撃戦を制する

西の倉庫周辺には、緑のケースやドラム缶が多数あり、屋内と屋外（北と南）でそれらを盾にした銃撃戦が展開される。屋内にいるチームは、倉庫の北側にある小部屋の窓が南側を見渡せる狙撃ポイントで、屋外にいるチームは、南側にある段差の階段（オ）が狙撃ポイントとして利用できる。ただし、屋内からは明るくて見やすく、逆に屋外からは暗くて見にくいため、狙撃戦は屋外にいるほうが若干不利といえる。また、進攻する際は、どちらから攻め込むにせよ、いきなり倉庫の南側にある入口を通り抜けると、多方面から狙われてしまうので非常に危険。ここを突破するための重要なポイントは、先にオフィスビル内の西側の通路（カ）を制圧すること。その通路の西側にある2つの入口を利用すれば、倉庫の南側の入口付近で待ち伏せしている敵を倒すことができ、倉庫の南側の入口から突入しやすくなる。



◀通路から倉庫の南側入口付近にいる敵を倒せば味方が突入しやすくなる。攻撃しているときは、オフィスビル内から来る敵にも注意しよう。

トロフィー&実績

トロフィーや実績のコンプリートを目指せ!

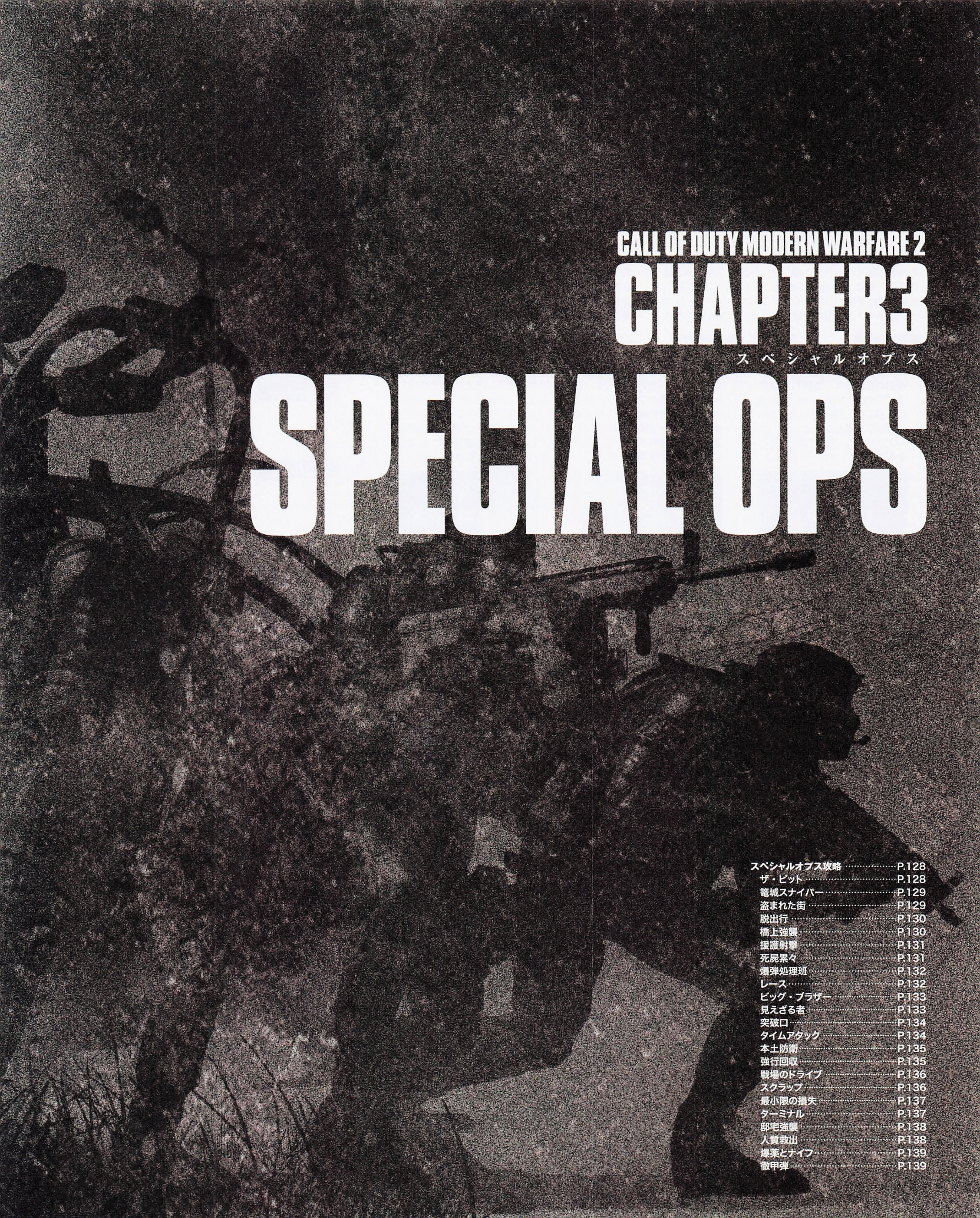
本作の隠されたやり込み要素ともいえるトロフィーの獲得（PS3版）と実績の解除（Xbox 360版）。条件はどちらも共通で、「キャンペーン」か「スペシャルオプス」が対象。なお、スペシャルオプスには2人で協力しなければ入手できないものも存在する。以下ではすべての条件を掲載しているので、もし未入手のものがあるなら、ぜひとも手に入れてコンプリートを目指してほしい。



▲すべてのトロフィーの獲得が条件となる「その程度か？」はPS3版のみに用意されている。

■トロフィーの獲得条件&実績の解除条件

アイコン	タイトル	条件	トロフィー／実績
	その程度か？	「モダン・ウォーフェア2」のトロフィーをすべて集める	プラチナ／—
	復職	兵士の現地訓練を手伝う	ブロンズ／15G
	危険察知	シェパードのエリート部隊に選抜される	ブロンズ／15G
	冷たいもてなし	雪深い山裾の基地に潜入する	ブロンズ／15G
	追跡と捕獲	ファベーラでロハスを見つける	ブロンズ／15G
	チーズロワイヤル	バーガータウンを守る	ブロンズ／15G
	ロープ上のソープ	収容所を襲撃する	ブロンズ／15G
	非常事態	アメリカ軍を支援する計画を実行する	ブロンズ／15G
	ウイスキーホテル	ウイスキーホテルを奪還する	ブロンズ／15G
	捨て駒	マカロフの隠れ家を強襲する	ブロンズ／15G
	一難去ってもう一難	飛行機墓場でのミッションをクリアする	ブロンズ／15G
	歴史を記すもの	難易度にかかわらず、シングルプレイヤーのキャンペーンをクリアする	シルバー／35G
	戦いの代償	ハードもしくはベテランの難易度で、シングルプレイヤーのキャンペーンをクリア	ゴールド／90G
	ぴかぴかの新入生	「S.S.D.D.－いつもの戦場」および「チームプレイヤー」をベテランの難易度でクリア	ブロンズ／25G
	ブラック・ダイアモンド	「クリフハンガー」をベテランの難易度でクリア	ブロンズ／25G
	旅行者	「テイクダウン」および「スズメバチの巣」をベテランの難易度でクリア	シルバー／25G
	赤い夜明け	「バーガータウン」および「エクソダス」をベテランの難易度でクリア	シルバー／25G
	囚人＃627	「オンリー・イージー・デイ」および「収容所＃627」をベテランの難易度でクリア	シルバー／25G
	正当化	「偶発性」をベテランの難易度でクリア	ブロンズ／25G
	帰郷	「自らの意思」「2つめの太陽」「ウイスキーホテル」をベテランの難易度でクリア	シルバー／25G
	チェックメイト	「未決事項」および「敵の敵は」をベテランの難易度でクリア	シルバー／25G
	独自行動	「ライク・オールドタイム」および「エンドゲーム」をベテランの難易度でクリア	ブロンズ／25G
	ピットボス	「S.S.D.D.-いつもの戦場」でピットを走り、30秒以下のタイムでクリア	ブロンズ／10G
	ゴースト	「クリフハンガー」で、吹雪にまぎれて敵に気づかれず、また誰も傷つけることなくC4を設置する	ブロンズ／10G
	サンダーソン大佐	「スズメバチの巣」で、10秒以内に7羽のニワトリを殺す	ブロンズ／10G
	ゴールドスター	スペシャルオプスで1個の星を獲得する	ブロンズ／20G
	ホテルブラボー	スペシャルオプスで4個の星を獲得する	ブロンズ／20G
	チャーリーは波に乗った	スペシャルオプスで8個の星を獲得する	ブロンズ／20G
	限界突破	11個のスペシャルオプスで、それぞれ1個の星を獲得	ブロンズ／20G
	作戦遂行	5個のスペシャルオプスで、それぞれ3個の星を獲得する	ブロンズ／20G
	ブラックジャック	スペシャルオプスで21個の星を獲得する	ブロンズ／20G
	成績優秀者	すべてのスペシャルオプスで、最低でも1個の星を獲得する	シルバー／20G
	熟練兵	10個のスペシャルオプスで、それぞれ3個の星を獲得する	シルバー／30G
	特技兵	スペシャルオプスで30個の星を獲得する	シルバー／30G
	プロフェッショナル	15個のスペシャルオプスで、それぞれ3個の星を獲得する	シルバー／30G
	スター69	スペシャルオプスで69個の星を獲得する	ゴールド／90G
	スリーカード	シングルプレイヤーもしくはスペシャルオプスで、グレネードランチャーの弾1発で3人の敵を倒す	ブロンズ／10G
	不屈の闘志	スペシャルオプスでダウン状態のまま連続で4人の敵を倒す	ブロンズ／10G
	警戒の限界	シングルプレイヤーもしくはスペシャルオプスで、存在に気づかれることなくナイフで敵を倒す	ブロンズ／10G
	ジャガーノート	スペシャルオプスでジャガーノートを倒す	ブロンズ／10G
	デスペラード	シングルプレイヤーもしくはスペシャルオプスで、5種類の武器またはアタッチメントを使用して連続で5人の敵を倒す	ブロンズ／10G
	一網打尽	シングルプレイヤーもしくはスペシャルオプスで、プレデターミサイル1発で10人以上の敵を倒す	ブロンズ／10G
	過剰な暴力	シングルプレイヤーもしくはスペシャルオプスで、ライオットシールドで敵を殴り倒す	ブロンズ／10G
	ノックダウン	シングルプレイヤーもしくはスペシャルオプスで、スローモーション中に4発の弾で4人の敵を倒す	ブロンズ／10G
	ガンマン	シングルプレイヤーもしくはスペシャルオプスで、デュアル武器を使って連続で10人の敵を倒す	ブロンズ／10G
	熱い視線	シングルプレイヤーもしくはスペシャルオプスで、サーマル仕様の武器で6人の敵を連続で倒す	ブロンズ／10G
	一石二鳥	シングルプレイヤーもしくはスペシャルオプスで、1発の弾丸で2人の敵を倒す	ブロンズ／10G
	短い旅路	敵の持つ軍事情報を22個集める	ブロンズ／10G
	すべての石を裏返せ	敵の軍事情報を45個入手する	ブロンズ／10G
	撃ち逃げ	シングルプレイヤーもしくはスペシャルオプスで、車両を運転中に連続で20人の敵を倒す	ブロンズ／10G
	格好の的	シングルプレイヤーもしくはスペシャルオプスで、ラペリング中の敵2人を着地前に連続で倒す	ブロンズ／10G



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

CHAPTER3

スペシャルオプス

SPECIAL OPS

スペシャルオプス攻略
SPECIAL OPS

ここからはスペシャルオプスの全23ミッションを攻略していく。ミッションの内容は、目標地点への到達、敵の全滅、爆弾の解除などさまざま。最高難易度の“ベテラン”を基準に解説するので、全69個の星の獲得を目指してみよう。

“ベテラン”のクリア方法を伝授!

スペシャルオプスは、最初にアルファの5つのミッションをプレイでき、難易度のレギュラーをクリアすると星1個、ハードだと星2個、ベテランだと星3個を獲得できる（難易度で獲得できる星は初回のみ）。特定数の星を獲得していくと、ブラボー→チャーリー→デルタ→エコーの順に新たなカテゴリが解放されていく仕組みだ。なお、援護射撃とビッグ・ブラザーは2人プレイ限定のミッションとなっており、1人が歩兵を操作し、別のプレイヤーがAC-130や戦闘ヘリを操作することになる。また、体力が非常に多い強敵のジャガーノートが出現するミッションもあるため、難易度は全体的にキャンペーンよりも高い。

航空支援　AC-130

AC-130は、連射力が高い機銃の25mm、連続して撃てる小型爆弾の40mm、発射間隔の長い大型爆弾の105mmの3つの攻撃を使える。主力は105mmで、発射間隔の長さを40mmでフォローしよう。



▲どの攻撃も着弾までに時間がかかる。敵の移動先を狙うのが基本だ。

航空支援　戦闘ヘリ

戦闘ヘリは、連射できる機銃を撃つことができる。ミッションの前半は別のプレイヤー（歩兵）の頭上を周回しており、後半になると一定の行動をとる。低い高度で移動するので、敵がいる位置に照準を合わせよう。



▲機銃は攻撃ヘリの右側に付いており、攻撃できる範囲はやや狭い。

敵兵　ジャガーノート

ジャガーノートは全身を鎧でおおっているため体力が多い。スナイパーライフルでも頭なら約3発、上半身なら約5発、下半身なら約10発撃ち込まないと倒せない。遠距離からスナイパーライフルで狙撃して倒そう。



▲フラッシュグレネードでひるませてから軽機関銃を撃ち込むのも手だ。

■スペシャルオプスのカテゴリ



アルファ　THE PIT

ザ・ピット

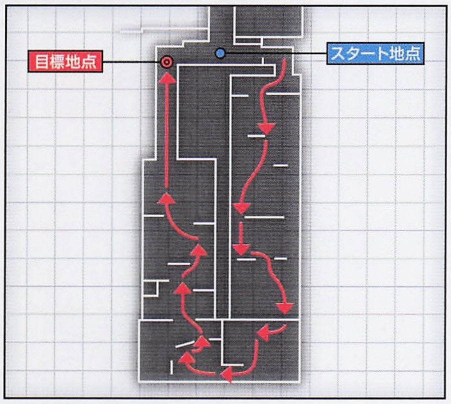
MISSION DATA

クリア条件	レギュラー	誤射4回以内で目標をすべて排除し、目標地点に到達する
	ハード	誤射4回以内で目標をすべて排除し、45秒以内に目標地点に到達する
	ベテラン	誤射せずに目標をすべて排除し、35秒以内に目標地点に到達する
武器	■M4A1　■USP.45	
装備	なし	

ハンドガンとタクティカルナイフを使って素早くピットを一周する

敵ターゲットを倒しながらピットを1周すればクリアとなり、クリア時間で獲得できる星の数が変わる。敵ターゲットにまぎれて民間人ターゲットも出現し、1枚でも誤射してしまうとベテランはクリアできない。エイムへの移行と武器の持ち替えが速いハンドガンをうまく使おう。特にUSP.45はタクティカルナイフが使えるので便利だ。

■スペシャルオプス「ザ・ピット」のマップ



■ベテランでクリアするためのオススメの手順



▲左と中央の敵ターゲットを射撃で倒し、ダッシュで進みながら右をナイフで倒す。



▲中央と右の敵ターゲットを前進しながら射撃で倒す。右はナイフを使ってもいい。



▲入口以外の4枚の敵ターゲットは、立ち止まってもいいので確実に素早く倒そう。



▲ダッシュで建物の入口に向かい、入口の敵ターゲットをナイフで倒す。



▲正面の1枚、奥の2枚の順に射撃で倒し、階段の上の敵ターゲットをナイフで倒す。



▲正面の2枚、右の2枚の順に射撃で倒していく。1発の弾で2枚同時に倒そう。



▲手前と左奥の敵ターゲットをなるべく2枚同時に倒し、右側のルートで先に進む。



▲誤射を避けるためにナイフで倒したあと、奥にある敵ターゲットを射撃で倒す。



▲ゴール前の2枚をなるべく1発の弾で倒し、ゴールまでダッシュで駆け抜ける。



アルファ SNIPER FI

籠城スナイパー

MISSION DATA

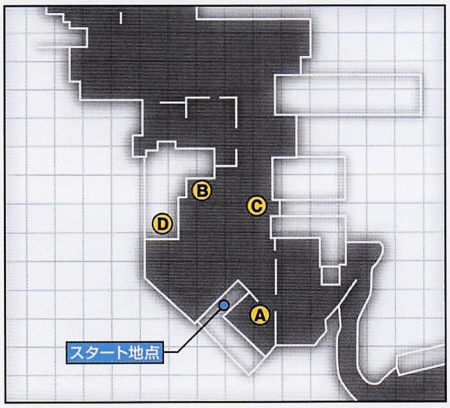
クリア条件	レギュラー	3波(歩兵複数、ジープ1台、兵員輸送車1台)にわたる波状攻撃を全滅させる
	ハード	4波(歩兵複数、ジープ2台、兵員輸送車1台)にわたる波状攻撃を全滅させる
	ベテラン	5波(歩兵複数、ジープ3台、兵員輸送車2台)にわたる波状攻撃を全滅させる

武器	■Barrett.50cal ■Desert Eagle	装備	■フラグ×4 ■フラッシュ×4

プレデターミサイルを使って効率よく敵をせん滅する

5回に分けて攻めてくる敵を全滅させるのが目的となる。第1波を全滅させると近くのコンテナの上にプレデター制御装置が出現し、これを入手するとプレデターミサイルを使えるようになるのが特徴だ。このミッションでは、クレイモアを入手したり、Desert EagleをM240 心音センサーに持ち替えたりしておくとクリアしやすくなる。

■スペシャルオプス「籠城スナイパー」のマップ



第1波 自力で敵を全滅させる

敵が出現するまでに、A地点にクレイモアを複数設置して背後の安全を確保しておこう。敵が出現したら、B地点から進攻してくる敵を中心にBarrett.50calでひたすら狙撃し、C、D地点もフォローしていく。その際、北側にあるはしごの上から狙撃し、ダメージを受けたらそばにあるコンテナの裏で体力を回復させよう。素早く数を減らしていけば、複数の敵に一度に近づかれる心配はほぼない。



◀心音センサーは、隠れている敵を察知できる。敵の数が少なくなったら活用しよう。



▶はしごから登ってきた敵は攻撃してくるまでが遅いので素早くナイフで倒そう。

第2波〜第4波 プレデターミサイルを活用

敵が出現したら、まずはプレデターミサイルを撃ってジープや兵員輸送車を爆破しよう。そのあとは第1波と同じようにB、C、D地点にいる敵を狙撃しながら、20秒間隔で使用できるプレデターミサイルを撃っていけばいい。



◀車両はレーダーの枠が大きいので、これを目安にプレデターミサイルを落とそう。爆破に成功すれば、敵の数を一気に減らすことができる。

第5波 2台の車両を同時に爆破

最初に出現するジープと兵員輸送車は、車両同士が再接近したときにプレデターミサイルを落とせば同時に爆破できる。第5波が出現したらすぐに発動させ、加速してタイミングを合わせよう。そのあとは第2〜4波と同じだ。



◀ジープが道を曲がったタイミングで、2台の車両のちょうど中央に落とす。プレデター制御装置を開いたときに、素早く車両を探し出そう。



アルファ O CRISTO REDENTOR

盗まれた街

MISSION DATA

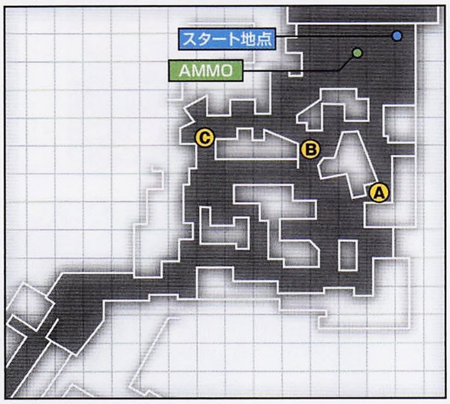
クリア条件	レギュラー	誤射6回以内で敵(民兵30体)を全滅させる
	ハード	誤射4回以内で敵(民兵と犬の計40体)を全滅させる
	ベテラン	誤射3回以内で敵(民兵と犬の計50体)を全滅させる

武器	■TAR-21 ホログラフィック ■Ranger	装備	■フラグ×4 ■フラッシュ×4

ルートを変えながら進攻し定期的に出現する犬を警戒する

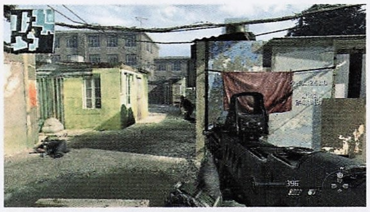
スラム街に立てこもる50体の敵を倒すことが目的のミッション。盗賊団は、武器を所持している敵と所持していない敵がおり、後者を倒してしまうと誤射としてカウントされる。また、敵として犬が出現するのも特徴だ。武器は、初期武器のRangerを近くに落ちているAA-12 心音センサーに持ち替えておくと、素早い犬への対応が楽になる。

■スペシャルオプス「盗まれた街」のマップ

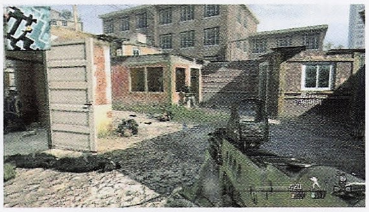


立ち回り 3カ所を軸に立ち回る

ミッションが始まったら、まずは近くの車両を盾にして近づいてくる敵を迎撃しよう。その位置から倒せる敵をすべて倒したら、A〜C地点を行き来しなら敵の数を減らしていく。立ち回りのコツは、敵の銃撃が激しい場合は無理せずに進攻する方向を変えること。スタート地点付近にあるAMMO（弾薬補給）に戻り、弾薬を補充しながら安全な通路を経由してA〜C地点へ向かおう。



◀待ち構える敵は、フラグを投げておびき出し、逃げようとしたところを射撃しよう。



▶敵は銃撃戦があった方向を警戒するため、別の地点に回り込むと背後をとれる。

犬 出現するタイミングを覚える

犬は、マップの角や入口が1つしかない家の中で待ち構え、近づいてきたところをAA-12 心音センサーで撃つと楽に倒せる。敵を10体倒すごとに2匹ずつ出現する傾向があるので、そのタイミングで迎撃しやすい場所に素早く移動しよう。なお、犬は出現すると鳴き声を発し続ける。移動が速くて射撃のタイミングを計りにくいときは、鳴き声を目安にして迎撃態勢を整えておこう。



◀迎撃する場所を決めておき、そこから離れずに10体目の敵を倒すと犬に対応しやすい。



▶かみつかれてしまったら、画面に表示されるボタンをタイミングよく押そう。



アルファ EVASION

脱出行

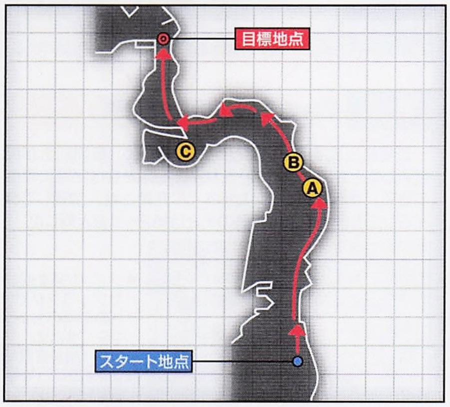
MISSION DATA

クリア条件	レギュラー	目標地点に到達する
	ハード	目標地点に到達する
	ベテラン	目標地点に到達する
武器	■M14 EBR スコープ+サイレンサー ■USP.45 サイレンサー	
装備	■フラグ×4 ■フラッシュ×4	

孤立した敵から順に狙撃して隠密行動を維持する

目標地点に到達するのが目的となるミッション。敵に気づかれると無数の敵に囲まれてしまうので、隠密行動を維持する必要がある。隠密行動のポイントは、孤立している敵から順に倒していくことと、数人が固まっている場合は素早く全滅させること。犬は背丈が低くて見逃しやすいので、離れた位置から哨兵の周囲をじっくり観察していこう。

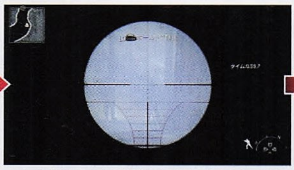
■スペシャルオプス「脱出行」のマップ



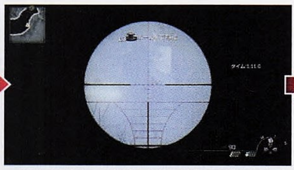
■ベテランでクリアするためのオススメの手順



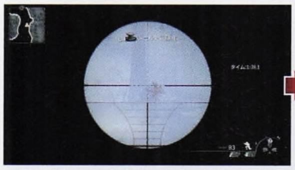
▲少し進むと4人の敵がこちらに向かってくるので、右端の茂みに隠れてやり過ごす。



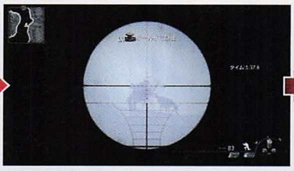
▲右の壁ぞいを移動してA地点まで一気に進み、奥に見える哨兵2人を素早く狙撃する。



▲同じ場所から手前左に見える哨兵1人と犬1匹を素早く狙撃し、B地点まで進む。



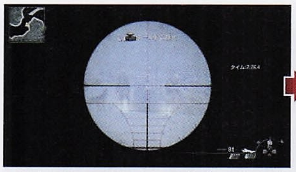
▲敵の集団が奥に向かったら、最後尾の哨兵が木の右側に動いたタイミングで狙撃。



▲敵の集団が木の裏に隠れる前に、後ろの哨兵1人と犬1匹を素早く狙撃して倒す。



▲残った哨兵と犬を背後から追い、少し戻って道の中央に立ち止まったところを狙う。



▲最奥の柵の手前にいるC地点の哨兵2人と犬1匹を素早く狙撃して全滅させる。



▲同じ場所から手前の哨兵2人を狙撃し、哨兵が立っていた場所まで移動する。



▲丘の上にいる哨兵2人を狙撃して倒したら、丘の先にある目標地点まで一気に走る。



アルファ SUSPENSION

橋上強襲

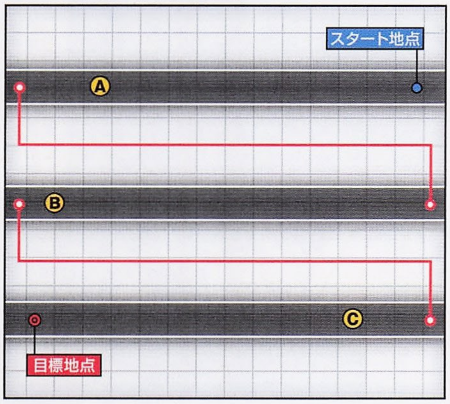
MISSION DATA

クリア条件	レギュラー	目標地点に到達する
	ハード	目標地点に到達する
	ベテラン	目標地点に到達する
武器	■SCAR-H レッドドットサイト ■Desert Eagle	
装備	■フラグ×4 ■フラッシュ×4 ■クレイモア×5 ■C4×4	

出現する敵を全滅させながら慎重に目標地点へ向かう

目標地点に到達すればクリアとなるミッション。ここでは、一本道の狭い橋に敵が多数出現するので、背後に回り込まれないように敵を全滅させながら少しずつ進んでいくのがポイントだ。武器は、車両を爆破しやすいACR グレネード ACOGサイトを主力にするのがオススメ。中間地点ではRPG-7が拾えるので、強襲ヘリの撃墜に役立てよう。

■スペシャルオプス「橋上強襲」のマップ



A地点 敵の出現時に半数を倒す

先に進むと敵が2回に分けて強襲してくる。1回目の強襲が始まったらそれ以上は進まず、ロープで降りてくる敵の着地地点を狙おう。車両を盾にして残りの敵を倒したら、先に進んで2回目の強襲も同様に対処する。



◀車両を爆破すれば、周囲の敵をまとめて倒せる。離れた位置からグレネードランチャーやフラグなどの爆発物を使って爆破しよう。

B地点 強襲ヘリを撃墜する

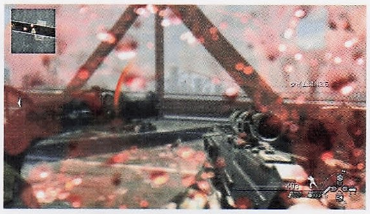
崩れた橋をのぼるとRPG-7が置いてあるので、これを拾って斜面になっている場所から橋の右側を飛行する強襲ヘリに撃ち込もう。弾がなくなったときは、再びRPG-7がある場所にいって弾を補充すること。



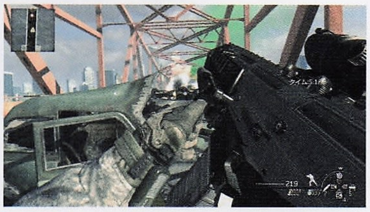
◀強襲ヘリが停滞したときに撃ち込むと命中しやすい。C地点の奥で強襲ヘリから降りてくる敵がB地点に近づく前に撃墜するのが理想だ。

C地点 敵の進攻が途切れたら前進

まずは崩れた橋の段差に隠れて近づく敵を迎撃する。敵の進攻が途切れたら、少し進んで車両を盾に再び迎撃していく。これを繰り返して地道に前に進んでいこう。2台の車両が衝突している場所まで進んだら、奥に見える大型車両に注目。この周辺には多数の敵がいるので、グレネードランチャーで大型車両を爆破し、さらに撃ち込んで敵をなるべく倒しておくと進むのが楽になる。



◀側面や背後に回り込まれそうなら、いったん手前まで戻って仕切り直したほうがいい。



▶車両に隠れながら大型車両を狙い、グレネードランチャーで狙えない敵は射撃で倒す。



ブラボー　OVERWATCH

援護射撃

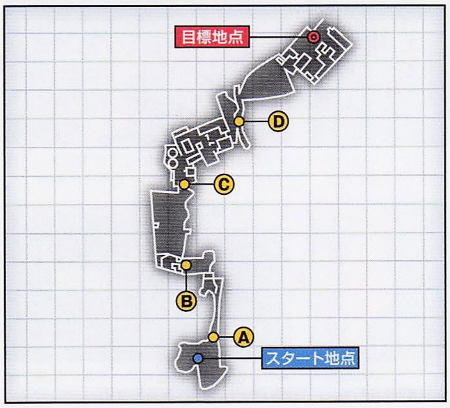
MISSION DATA

クリア条件	レギュラー	3分30秒以内に目標地点（農家の地下）に到達する
	ハード	5分以内に目標地点（作業場の西端）に到達する
	ベテラン	7分以内に目標地点（温室のそばにある納屋）に到達する
武器	■SCAR-H レッドドットサイト　■M9	
装備	■フラグ×4　■フラッシュ×4　■暗視ゴーグル　■赤外線レーザー	

敵はAC-130ですべて倒して歩兵の安全を確保する

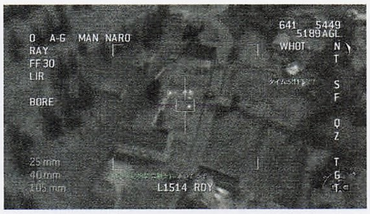
1人はAC-130を操作して歩兵の援護をし、もう1人は歩兵となって目標地点へ向かう。出現する敵の数がかなり多いため、クリアできるかどうかはAC-130を操作するプレイヤーの腕にかかっているといってもいい。ミッションをクリアするポイントは、歩兵が安全な場所で待機している間にAC-130が出現した敵を素早く全滅させることだ。

■スペシャルオプス「援護射撃」のマップ

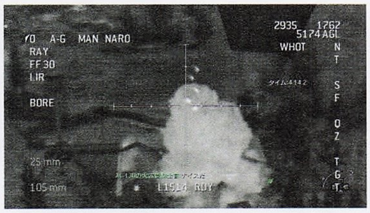


AC-130　車両やヘリを逃さず撃破

味方の歩兵がA～D地点に到達すると敵が出現する。A地点には車両2台とヘリ2機、B地点には車両1台とヘリ1機、C地点にはヘリ1機、D地点には車両3台とヘリ2機が現れるので、兵士が車両やヘリから降りてくる前に撃破しよう。車両は105mmと40mmを移動先に向かって撃てば楽に撃破できる。ヘリは兵士がロープを使って降りている間に40mmを連発すると撃墜しやすい。



◀建物から出てくる敵は、四方に散らばる前に入口付近に105mmを撃ち込んで倒す。



▶ヘリを撃墜し損なった場合は、40mmで兵士の着陸地点を狙ってまとめて倒そう。

歩　兵　安全な場所で待機しておく

A～D地点に到達したら、AC-130が周囲の敵を全滅させるまで迎撃態勢をとりながら待機しよう。A地点はスタート地点の材木の後ろ、B地点は建物の2階、C地点は建物地下の部屋の角、D地点は水路の壁ぞいが安全だ。注意すべき場所は、C地点の建物1階とD地点に向かう途中の2カ所。前者は各種グレネードを投げ込んで突入し、後者はいったん安全な場所に隠れてAC-130に任せよう。



◀赤外線レーザーを使ってヘリの位置を指し示すと、AC-130で迎撃しやすくなる。



▶D地点から先のルートは、右にある温室を抜けて回り込むと目標地点に到達できる。



ブラボー　BODY COUNT

死屍累々

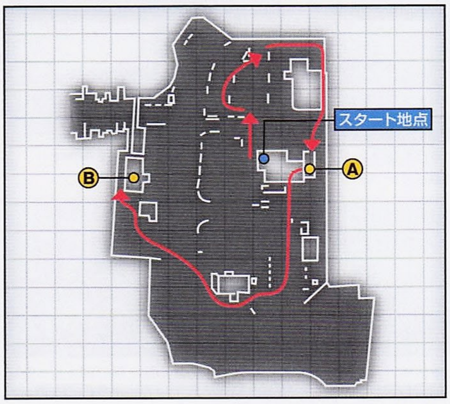
MISSION DATA

クリア条件	レギュラー	敵を倒して30000ポイントを稼ぐ
	ハード	敵を倒して30000ポイントを稼ぐ
	ベテラン	敵を倒して30000ポイントを稼ぐ
武器	■SCAR-H レッドドットサイト　■M9	
装備	■フラグ×4　■セムテックス×4	

前半でポイントを稼いで後半は安全な場所に立てこもる

敵を倒すとポイントを獲得でき、合計30000ポイントを稼ぐとクリアとなる。時間をかけて敵を倒すとイージーキル（500ポイント）、素早く倒すとソリッドキル（1000ポイント）となり、敵を倒したあと一定時間内に次の敵を倒すとコンボボーナスを獲得できる。なお、武器はAK-47グレネードとRPG-7に持ち替えておくのがオススメだ。

■スペシャルオプス「死屍累々」のマップ



序　盤　兵士輸送車とBTRを撃破

スタート直後に、北のエリア外から兵士輸送車とBTRが出現する。2つの武器を拾ったら柵を乗り越えてすぐに北へ向かい、銀行の裏に向かって移動している兵士輸送車をグレネードランチャーで撃破しよう。そのあと左側に立ちのぼっているスモークグレネードに身を隠し、RPG-7を使ってBTRを2台撃破する。3台の車両を撃破したら、敵が手薄な銀行の裏を通ってA地点かB地点に向かおう。



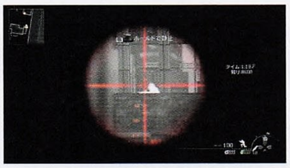
◀兵士輸送車は移動速度が速いので、移動先に向けてグレネードランチャーを撃とう。



▶BTRを狙う際は、BTRに見つからないことが大事。植木の横から顔を出して狙おう。

A地点　2カ所の進攻ルートを警戒

A地点は、敵の進攻ルートを建物内と銀行側の出入口の2つに絞れる。基本的に建物の扉の裏から両方の進攻ルートに対処すれば問題ないが、早くポイントを稼ぎたいなら、2つの出入口から顔をのぞかせて敵を倒していこう。



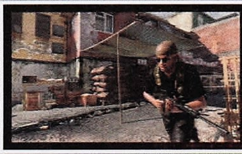
◀敵は北の銀行に立てこもる場合がある。スタート地点まで戻ってM14 EBR サーマルサイトを拾ってくれば、銀行にいる敵を狙撃しやすい。

B地点　柱を盾に敵を迎え撃つ

B地点はやや遠いが、敵が集まりやすく安全に倒しやすい。敵はガソリンスタンドのそばか建物内を通って進攻してくるので、建物の出入口の裏にある柱から半身を出して銃を構えておけば、どちらにも対応できる。



◀この位置で銃を構えて迎撃し、ダメージを受けたら柱に隠れて体力を回復。敵がフラグを投げてきたら、大きく後ろに下がってかわそう。



ブラボー　BOMB SQUAD

爆弾処理班

MISSION DATA

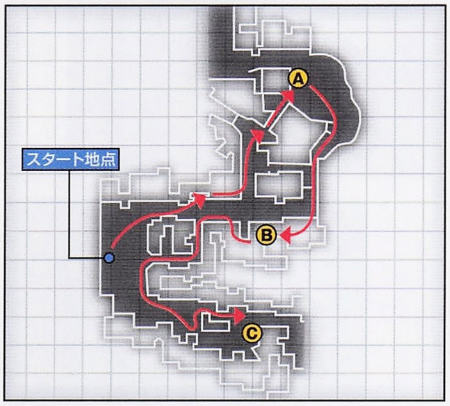
クリア条件	レギュラー	5分以内に3つの爆弾を解除する
	ハード	5分以内に3つの爆弾を解除する
	ベテラン	5分以内に3つの爆弾を解除する

武器	■G18 デュアル ■M1014 ホログラフィック	装備	■フラグ×4　■フラッシュ×4

立てこもられるとやっかいな北の爆弾Aを先に解除する

制限時間内に市街に設置されている3つの爆弾を解除するのが目的となる。爆弾を解除すると、周辺の敵は残った爆弾の近くに移動することが多く、爆弾Aを最後に残すと複数の敵が広場に集まって守りがかなり固くなってしまう。そこで先に爆弾Aを解除しておき、敵の守りを崩しやすい爆弾Cを最後に狙うのがクリアするポイントとなる。

■スペシャルオプス「爆弾処理班」のマップ



■ベテランでクリアするためのオススメの手順



▲周囲の敵を倒しながら北側の道の青い車がある場所から建物内へ入る。



▲建物内の階段を下りて広場に続く階段にたどり着いたら、正面の敵を倒す。



▲階段を少し下りて奥に逃げようとする敵、左手前に待ち構えている敵の順に倒す。



▲正面の建物の玄関から敵を倒していき、全滅させたら爆弾Aを解除する。



▲崖ぞいを進み、木のバリケード付近から正面の建物内と右の通路にいる敵を倒す。



▲各種グレネードを使って爆弾Bがある建物とベランダを制圧し、爆弾Bを解除。



▲中央の細い路地を通って爆弾Cに向かい、銃撃戦をして敵を奥に追い込む。



▲各種グレネードを使って2つの進攻ルートを交互に攻め込み、敵の数を減らす。



▲ひととおり周囲を見回って敵の全滅を確認したら、爆弾Cを解除する。



ブラボー　RACE

レース

MISSION DATA

クリア条件	レギュラー	2分以内に目標地点に到達する
	ハード	90秒以内に目標地点に到達する
	ベテラン	70秒以内に目標地点に到達する

武器	■G18	装備	なし

コースを覚えて速度を保ったまま目標地点への到達を目指す

スノーモービルに乗り、敵の妨害や障害物を切り抜けて目標地点に到達するとクリアとなる。ベテランのクリア条件となる70秒以内のタイムを出すコツは、コースを完璧に覚えること。コースがわかりにくい場所もあるので、周囲の風景を基準に障害物がある位置や敵が出現するポイントを把握しておこう。一度も大きな接触をしないで目標地点までたどり着ければ、70秒以内のタイムを叩き出せる。

スノーモービルを制御する

スノーモービルは、速度が上がると慣性が働く。ハンドルを切ってもすぐには曲がれず、ハンドルを切りすぎると、スピンしてしまうこともある。速度が上がった状態で曲がりたいときは、曲がる手前でハンドルを切って少しずつ向きを変えていこう。また、アクセルを一瞬離して減速したあと、加速しながらハンドルを切る方法も有効だ。



◀運転中に撃てるG18の弾数は無限。敵が妨害してきたらスノーモービルの真正面に敵をとらえて撃ち続けよう。

■ベテランでクリアするためのオススメの手順



▲画面に「GO」と表示された直後にアクセルを押し、クイックスタートを発動させる。



▲右側の岩を目安に右に曲がり、前にある木々の内側を抜けてジャンプ台に乗る。



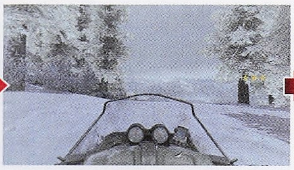
▲木々の間を抜けてゆるやかなカーブを曲がり、次の分岐で右のルートを進む。



▲崖からジャンプしたあとは、奥に見える高い山を目安にして道なりに進む。



▲一瞬減速して倒木のそばを通るとスムーズに曲がれる。あとは道なりに進もう。



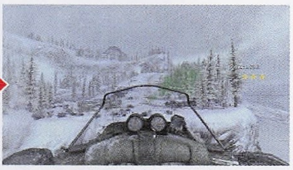
▲コースの中央を通過するように走り、上り坂の先にある崖をジャンプする。



▲最初の左右にある木の中央あたりを進み、その先にある中央の木の左側を通る。



▲位置どりが正確なら木にはほぼ当たらない。当たりそうなら微調整しよう。



▲コースの中央から崖を飛び越える。左に寄ると車両に激突してしまうので注意。



ブラボー BIG BROTHER

ビッグ・ブラザー

MISSION DATA

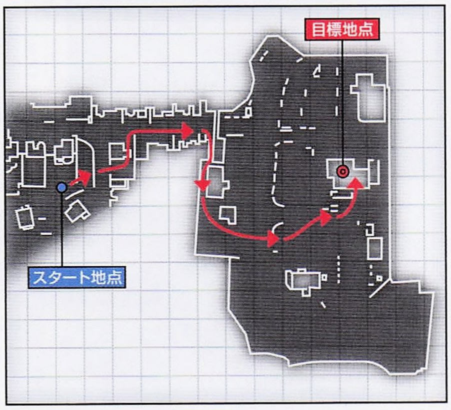
クリア条件	レギュラー	6分以内に目標地点に到達する
	ハード	7分以内に目標地点に到達する
	ベテラン	10分以内に目標地点に到達する

武器	■UMP ホログラフィック ■Desert Eagle	装備	■フラグ×4 ■フラッシュ×4 ■暗視ゴーグル ■赤外線レーザー

歩兵の進攻がきついポイントを戦闘ヘリで打破する

2人のプレイヤーがそれぞれ歩兵と戦闘ヘリを操作し、歩兵が10分以内に目標地点に到達して戦闘ヘリに乗り込むとクリアとなる。出現する敵の数がかなり多く、戦闘ヘリがどれだけ歩兵のフォローができるかが攻略のポイント。なお、戦闘ヘリは、最初は歩兵の頭上を周回しているが、歩兵がバリケード付近まで進むと別行動になる。

■スペシャルオプス「ビッグ・ブラザー」のマップ



歩兵 倒し損ねた敵を仕留める

歩兵は、敵が出現するポイントまで進んだら少し戻って隠れておき、戦闘ヘリがほとんどの敵を倒したタイミングで進攻し、残った敵を倒していく。バリケード付近は敵の攻撃が激しく、戦闘ヘリの行動しだいで難易度がかなり変わる。左右の家の陰に隠れて様子を見て、敵を全滅させてから右の路地に入ろう。最後は路地裏と目標地点付近にいる敵を倒しながらダッシュで駆け抜ける。



◀開始直後は、塀に隠れて敵を倒していくと安全。敵が多いので手堅く立ち回ろう。



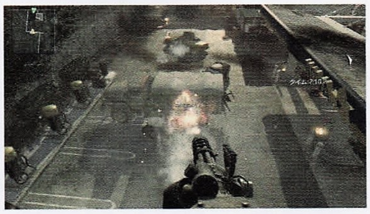
▶目標地点はネイトズレストランの屋上。建物内のキッチンの奥にあるはしごを登ろう。

戦闘ヘリ 別行動をとった直後がカギ

歩兵がバリケードに到達するまでは、敵が集まりやすい建物の出入口を重点的に狙っていく。歩兵がバリケードに到達したあとは、ショッピングタウンに入って周囲を飛び回ったあとにガソリンスタンドの上空に停滞する。このとき、バリケード付近にいる敵を逃さず倒しておくこと。そのあとは、歩兵の進攻にあわせて路地裏に入ろうとする敵、目標地点付近にいる敵の順に倒そう。



◀敵は建物や車両のそばに待機することが多い。それらを目安に銃弾を撃ち込もう。



▶ガソリンスタンド付近に兵士輸送車が止まる。兵士が降りる前に撃破しておこう。



チャーリー HIDDEN

見えざる者

MISSION DATA

クリア条件	レギュラー	目標地点に到達する
	ハード	目標地点に到達する
	ベテラン	目標地点に到達する

武器	■Intervention サイレンサー ■USP.45 サイレンサー	装備	■フラグ×4 ■クレイモア×5 ■C4×5

待ち構える敵をすべて倒し安全を確保して目標地点に向かう

潜伏するスナイパーや哨兵を排除しながら、目標地点への到達を目指す。このミッションは、出現する敵の数が決まっており、たとえ見つかっても付近にいる敵を全滅させれば大事には至らない。攻略のポイントは、基本的に隠密行動を維持しながら敵を倒し、特定の場所では、わざと発見されて迎撃しやすい場所に敵を誘い込むこと。その際、クレイモアやC4を設置しておくとさらに安全だ。

スナイパーの位置を覚える

敵のスナイパーは、初期位置がほぼ決まっており、こちらに気づくまで同じ場所で待機し続ける傾向がある。初期位置を覚えておけば、その性質を利用して楽に倒せるようになる。障害物の裏から敵のスナイパーの初期位置に向かって少しずつ照準をずらしていき、敵の姿が見えた瞬間に狙い撃とう。素早く狙撃するうえで必須のテクニックだ。

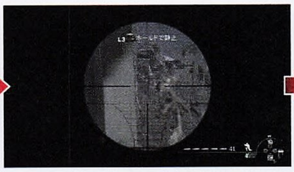


◀スナイパーが見つからないときは、障害物から姿を見せて敵に撃たせるのも有効。銃弾を受けた方向を捜そう。

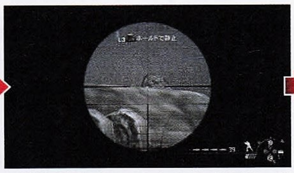
■ベテランでクリアするためのオススメの手順



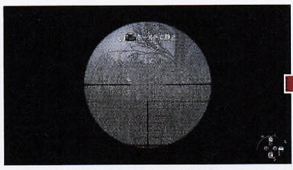
▲手前の2人は背後から近づいてナイフ、奥の2人は離れた位置から狙撃する。



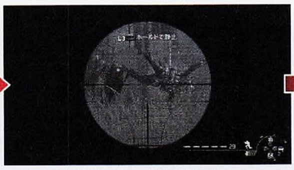
▲コンテナを盾にして3人のスナイパーを狙撃。最後の1人は左の戦車の裏にいる。



▲戦車を盾に5人のスナイパーを倒す。奥の戦車のそばにも1人いるので注意。



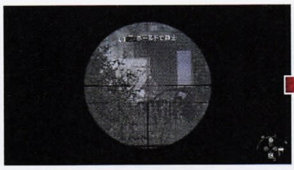
▲3人の哨兵を後ろの敵から順に倒す。教会の塔の上にいる敵も狙撃しておこう。



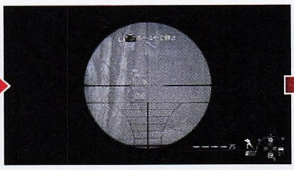
▲入口の塀の死角に複数の罠を仕掛け、離れた位置から3人の哨兵を狙撃する。



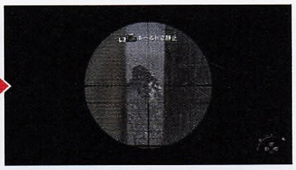
▲教会の窓から狙撃し、出入口の脇に待機してナイフで倒す。敵は全部で6人いる。



▲小屋付近にいる哨兵を狙撃したら、教会まで戻って出入口で迎撃態勢をとる。



▲プレイヤーを見失った哨兵を教会の窓から狙撃して再び迎撃態勢へ。合計7人倒す。



▲小屋の窓や小屋の脇から5人のスナイパーを狙撃したあと、目標地点へ向かおう。



チャーリー BREACH&CLEAR

突破口

MISSION DATA

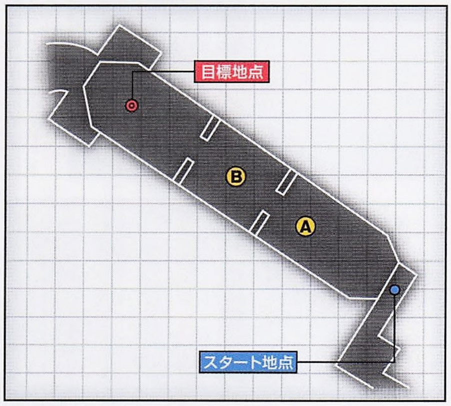
クリア条件	レギュラー	目標地点に到達する
	ハード	目標地点に到達する
	ベテラン	3分以内に目標地点に到達する

武器	装備
■M4A1 グレネード レッドドットサイト ■M1014	■フラグ×4 ■フラッシュ×1 ■グレネード弾×2

敵を倒すか倒さないかを判断し素早く目標地点に向かう

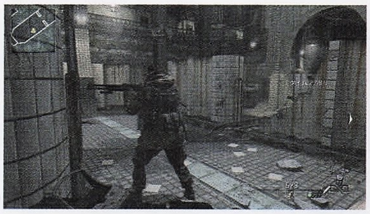
壁を爆破してから3分以内に2つ先の部屋にある目標地点へと向かう。目標地点は穴の下にあり、スタート地点からかなり近い位置にあるが、部屋の中には数多くの敵が待ち構えており、ライオットシールドを持った敵が道をふさいでくる。攻略のポイントは、進攻の邪魔になる敵だけを倒す＆爆発物を使って道を開き、素早く突っ切ることだ。

■スペシャルオプス「突破口」のマップ

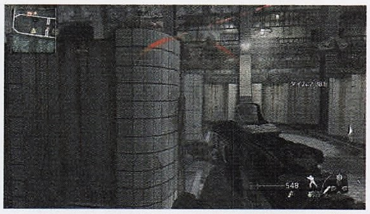


A地点 最初の部屋にいる敵を全滅

爆発直後のスローモーションの最中に、左下の敵と奥の部屋に逃げようとする敵をなるべく倒しておくこと。そのあと、ひととおり見回ってAの部屋にいる敵を全滅させよう。このあとはすぐにBの部屋に入らず、奥で待ち構えている敵を倒しておく。基本的に2階にいる敵は放っておいていいが、1階の敵に時間をかけると、一斉射撃を受けてしまうので素早く立ち回ろう。



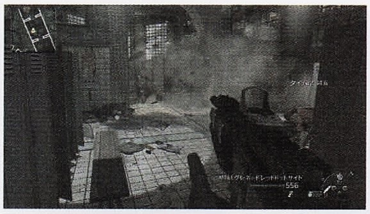
◀敵の位置を確認したら、背後に回り込んで近づくと安全。敵が振り向く前に倒そう。



▶移動するときは、敵の赤外線レーザーで射撃方向を判断し、障害物のそばを通ろう。

B地点 爆発物で進路を確保する

Bの部屋から目標地点までは、素早く通り抜けることだけを考える。部屋に入るとライオットシールドを持った敵の集団が出現するので、すぐに正面の障害物の裏にフラグを投げ、その先の部屋の入口付近にグレネードランチャーを1～2発ほど着弾させる。ライオットシールドを持った敵がひるんだら、その隙に入口を通過して目標地点まで一気にダッシュで駆け抜けよう。



◀ライオットシールドを持った敵には爆発物が有効。背後に着弾させれば1発で倒せる。



▶近くの敵は危険なので、目標地点まで駆け抜ける際にナイフで倒しながら進もう。



チャーリー TIME TRIAL

タイムアタック

MISSION DATA

クリア条件	レギュラー	制限時間内（開始15秒）に目標地点へ到達する（フラッグゲート通過時：制限時間+4秒）
	ハード	制限時間内（開始10秒）に目標地点へ到達する（フラッグゲート通過時：制限時間+4秒）
	ベテラン	制限時間内（開始8秒）に目標地点へ到達する（フラッグゲート通過時：制限時間+3秒）

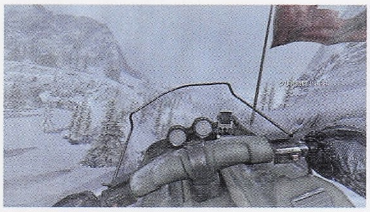
武器	装備
■G18	なし

フラッグゲートの位置を覚えて確実に通過しながら進む

プレイヤーはスノーモービルに乗り、カウントダウン（8秒からスタート）がゼロになる前に目標地点への到達を目指す。このミッションでは敵が出現せず、各所に設置されているフラッグゲートを通過すると、タイムが3秒加算される。攻略のポイントは、アクセルを離して減速しながら確実に狙ったフラッグゲートを通過していくことと、通過しなくてもいいフラッグゲートを覚えておくことだ。

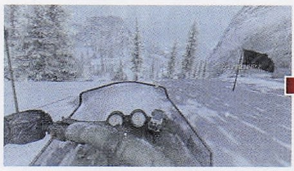
必要最低限のフラッグゲートを通過

フラッグゲートは適度な間隔で配置されているので、すべてを通過する必要はない。走るコースにそったものだけを通過していき、離れた位置にあるフラッグゲートは無視しよう。このミッションで難しいポイントは、序盤に2つあるジャンプ台を通過するまで。これ以降は特に難しい場所はないので、スタート直後のコースどりに集中しよう。

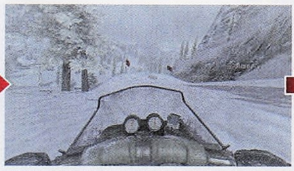


◀左右どちらかの旗に触れるだけでも通過となる。フラッグゲートの横幅の広さを生かしてコースどりをしよう。

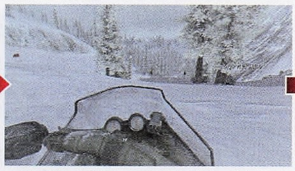
■ベテランでクリアするためのオススメの手順



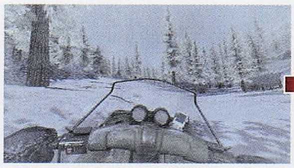
▲クイックスタートをして道なりに進み、ゆっくり右に曲がりながら3カ所通過する。



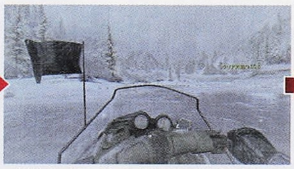
▲右に見える3本の木の中央を抜け、ジャンプ台にあるフラッグゲートを通過する。



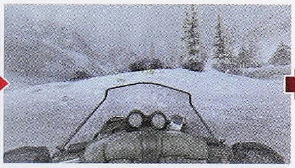
▲着地後、減速して右に曲がり、密集した3本の木を目安に2つ目のジャンプ台へ。



▲道なりに進んで2カ所通過し、分岐で左のルートを進んで1カ所通過する。



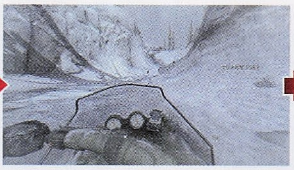
▲崖にあるフラッグゲートを通過したら、先の広場で中央にある2カ所を通過する。



▲丘の頂上のやや左寄りからジャンプし、着地位置にあるフラッグゲートを通過する。



▲左のフラッグゲートを無視し、そのあと右→左とコースを変えながら2カ所通過。



▲減速して右に曲がりながらフラッグゲートを通過し、先に見える1カ所も通過する。



▲下り坂では、左右交互に複数設置されているが2～3カ所通過すればOKだ。



チャーリー HOMELAND SECURITY

本土防衛

MISSION DATA

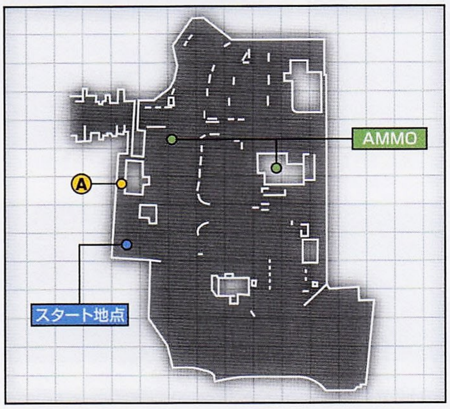
クリア条件	レギュラー	5波にわたる波状攻撃を全滅させる
	ハード	5波にわたる波状攻撃を全滅させる
	ベテラン	5波にわたる波状攻撃を全滅させる

武器	■SCAR-H レッドドットサイト ■M9	装備	■フラグ×4 ■セムテックス×4

兵士を全滅させてから攻撃ヘリやBTRを撃破する

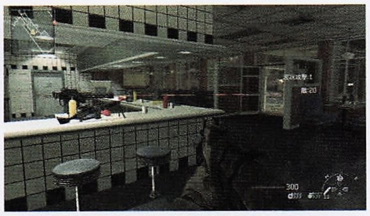
5波に分けて攻めてくる敵を順に全滅させていく。敵は多数の兵士のほか、第2波以降はプレデターミサイルを落としてくる。また、第3波には攻撃ヘリ1機、第4波にはBTR1台、第5波には攻撃ヘリ2機とBTR1台が加わる。武器はAK-47 グレネードがオススメ。倒した敵から弾を補充できるので、弾切れを心配せずに射撃できる。

■スペシャルオプス「本土防衛」のマップ

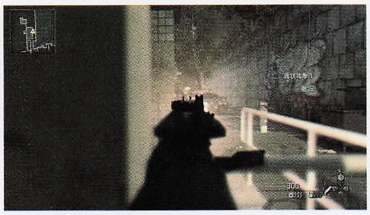


敵兵士 A地点で迎撃し続ける

最初にスタート地点にある自動機銃をレストランの厨房に設置しておこう。そのあと、すぐに裏口から出てA地点の柱の裏から近づく敵を迎撃していく。この場所は、攻撃ヘリとBTRの攻撃をほとんど食らわないのが利点。プレデターミサイルは、3回目の着弾に合わせて伏せればかわせる。自動機銃が破壊されたらレストラン内にある自動機銃を同じ場所に設置しよう。



◀レストランの出入口に向けて設置すれば、建物内に侵入する敵をほぼ倒してくれる。



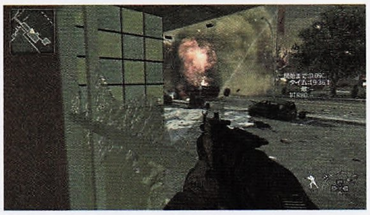
▶柱の裏で銃を構えておき、敵が見えたら射撃。ダメージを受けたら壁に隠れよう。

攻撃ヘリ&BTR レストランで武器を拾う

攻撃ヘリは、レストランのカウンターに置いてあるM240 ACOGサイトを使うと楽に撃墜できる。レストランの壁に半身を隠しながら射撃しよう。BTRに対しては、テーブルの上に置いてあるRPG-7を使う。レストランの中から目の前の道路を通過するときに狙えば、それほど被害を受けずにすむ。もし弾が切れたら、レストランの近くにあるAMMO（弾薬補給）で補充しよう。



◀攻撃ヘリを撃墜するのに軽機関銃は最適。60発程度で撃墜することができる。



▶プレデターミサイルを誘導する手もある。1～2発目はプレイヤーの向く先に着弾する。



チャーリー SNATCH&GRAB

強行回収

MISSION DATA

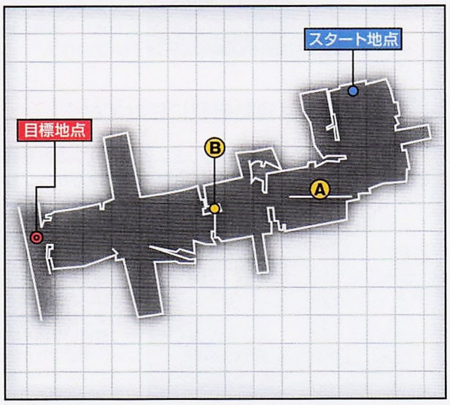
クリア条件	レギュラー	軍事情報を回収して目標地点に到達する
	ハード	軍事情報を回収して目標地点に到達する
	ベテラン	軍事情報を回収して目標地点に到達する

武器	■M4A1 グレネード レッドドットサイト ■Intervention	装備	■フラグ×4 ■セムテックス×4 ■グレネード弾×10

敵を全滅させて軍事情報を回収し素早く目標地点へ向かう

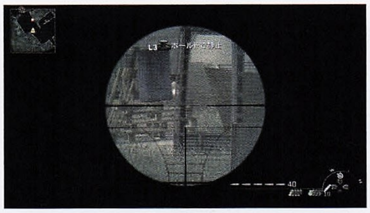
中間地点にある軍事情報を回収し、先にある目標地点まで到達すればクリアとなる。敵の数が多く、ジャガーノートも多数出現するため、全ミッションのなかでも難易度はかなり高い。このミッションで使う武器は、初期武器で問題ないが、好みでM4A1 グレネード レッドドットサイトをSCAR-H サーマルサイトに持ち替えるのもありだ。

■スペシャルオプス「強行回収」のマップ

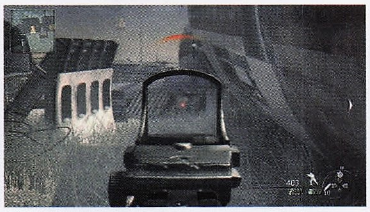


A地点 2カ所の進攻ルートを警戒

序盤でジャガーノートが出現する可能性があるのはスタート直後のみ。Interventionで飛行機の翼を盾にして狙撃しよう。複数の敵が待ち構えていることが多いので、進攻するときは敵をすべて倒してから進むこと。敵に撃たれてダメージを受けたら、体力を回復させてから距離を保って仕留める。軍事情報がある場所にたどりついたら、ひと回りして敵を全滅させたのち回収しよう。



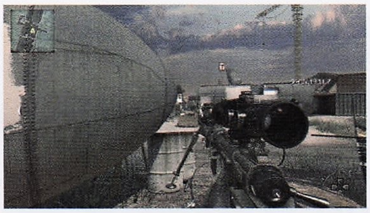
◀敵は隠れているので発見しにくい。Interventionのスコープで確認しよう。



▶マップの端から進攻し、敵の攻撃が激しいときは回り込んで逆側から攻めていこう。

B地点 高台から敵を倒す

B地点では、高台から下の広場にいる敵を倒していく。敵の数が少なくなると背後からジャガーノートが迫ってくる可能性があるので、1人倒すごとに少し戻って迎撃態勢をとろう。視認できる敵を全滅させたら、高台から下りてすぐに左側にいる敵を倒す。前方からジャガーノートが迫ってきたら、進攻ルート上の敵を素早く倒しながら目標地点までダッシュで駆け抜けよう。



◀この位置で背後で近づくジャガーノートを狙撃する。近づかれる前に倒そう。



▶左の飛行機を盾にジャガーノートの射撃を防ぎ、引きつけたら一気に丘の上まで移動。



デルタ WARDRIVING

戦場のドライブ

MISSION DATA

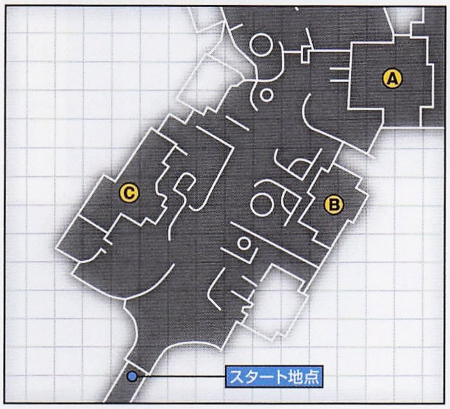
クリア条件	レギュラー	3カ所の軍事パソコンからデータをダウンロードし、目標地点(ストライカー)に到達する
	ハード	3カ所の軍事パソコンからデータをダウンロードし、目標地点(ストライカー)に到達する
	ベテラン	3カ所の軍事パソコンからデータをダウンロードし、目標地点(ストライカー)に到達する

武器	■SCAR-H レッドドットサイト ■M9	装備	■フラグ×4 ■フラッシュ×4 ■赤外線レーザー

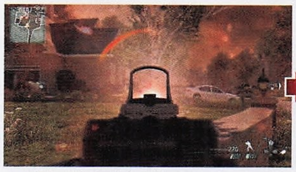
1カ所の建物を制圧してからA地点の軍事パソコンを狙う

3カ所にある軍事パソコンのデータをダウンロードし、目標地点のストライカーに戻るとクリアとなる。このミッションでは、赤外線レーザーでストライカーに指令を出すことができ、一度指令を出すと目標に向かって約20秒間機銃を撃ちまくる。また、マップにはAMMO(弾薬補給)、クレイモア、自動機銃などがあるのでこれらも活用しよう。

■スペシャルオプス「戦場のドライブ」のマップ



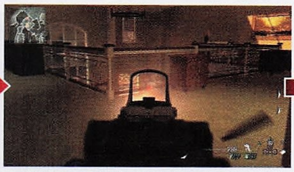
■ベテランでクリアするためのオススメの手順



▲左側にある塀からC地点の敵を倒す。ある程度倒したら建物に入って全滅させよう。



▲続いてB地点の建物から出てくる敵をすべて倒し、A地点の建物へ向かう。



▲A地点は、玄関から3階に上がり、吹き抜けから2階の奥にいる敵を狙い撃つ。



▲階段から2階に下りて、2カ所のトイレにフラグを投げ込んで敵を倒す。



▲2階のベランダからプールに下りて、各種グレネードを使って1階にいる敵を倒す。



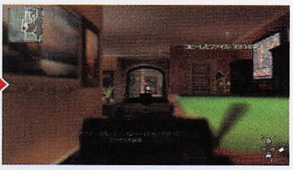
▲2台の自動機銃とクレイモアを設置して、データのダウンロードを始める。



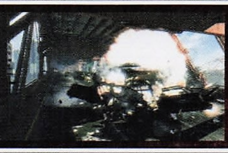
▲軍事パソコンの近くにある階段の脇で迎撃態勢をとり、敵の増援をしのぐ。



▲自動機銃をB地点に持ち込み、ダウンロードをしている間、階段の上に立てこもる。



▲B地点と同じように、A地点ではビリヤード台の後ろに立てこもる。



デルタ WRECKAGE

スクラップ

MISSION DATA

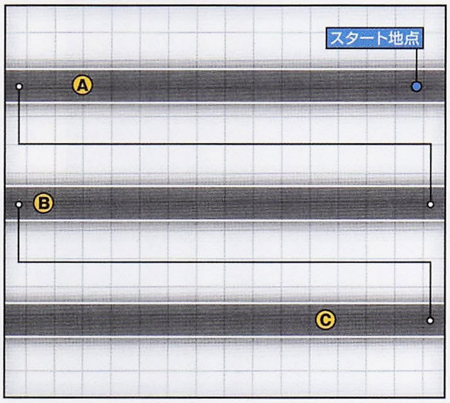
クリア条件	レギュラー	橋の上の車両をすべて破壊する
	ハード	橋の上の車両をすべて破壊する
	ベテラン	橋の上の車両をすべて破壊する

武器	■RPG-7 ■M9	装備	■フラグ×4 ■セムテックス×4 ■クレイモア×10 ■C4×10

自動機銃で敵の進攻を防ぎ弾薬無限中に車両を爆破する

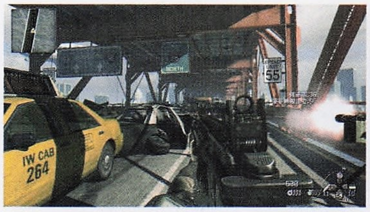
橋の上に放置されている36台の車両を爆破するとクリア。このミッション限定の特殊なルールがあり、車両を5台爆破すると所持している武器の弾薬が30秒間ほど無限になる。初期武器のM9をM4A1 グレネードに持ち替えておくのがオススメ。スタート地点と中間地点に2つずつある自動機銃を活用して敵を倒そう。

■スペシャルオプス「スクラップ」のマップ



A地点 車両はまとめて破壊

弾薬無限の間になるべく有効に立ち回れるよう、先に2回にわたって出現する敵をすべて倒しておこう。スタート地点にある2つの自動機銃を橋の両端に設置し、少しずつ前方に移動させていくと、敵が出現したときに自動機銃が機能しやすい。車両の爆発に巻き込まれないように少し離れた位置に設置すること。敵を全滅させたら、スタート地点まで戻って車両を爆破していこう。



◀敵はほぼ自動機銃が倒してくれる。後方から自動機銃が撃ち逃した敵を狙おう。



▶車両を見逃した場合、しばらく待っていればアイコンが表示されて位置がわかる。

B地点 RPG-7で攻撃ヘリを迎撃

A地点の車両をすべて爆破したら、自動機銃を崩れた橋の上に運んで設置し、中間地点にある自動機銃も設置する。このタイミングで攻撃ヘリが1機出現するので、橋の右側に飛んできたときにRPG-7を撃ち込もう。



◀A地点までの車両を爆破したあとに素早く立ち回ると、弾薬無限の間に攻撃ヘリを撃墜できる。崩れた橋から停滞した瞬間を狙おう。

C地点 敵は自動機銃に任せておく

残りの自動機銃を崩れた橋の上に運び、4つの自動機銃で敵の進攻を防ぐ。その間に自動機銃の後方からグレネードランチャーでC地点の奥にある車両を爆破していく。最奥に見える大型車両を目安に少し手前を狙おう。



◀車両を狙いにくいときは、自動機銃を少しずつ前に移動させて間合いを詰めていき、視認できたところでグレネードランチャーを撃とう。



デルタ ACCEPTABLE LOSSES

最小限の損失

MISSION DATA

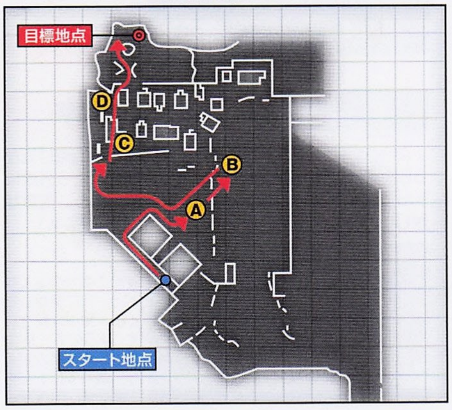
クリア条件	レギュラー	3カ所に爆弾を設置して目標地点に到達する
	ハード	3カ所に爆弾を設置して目標地点に到達する
	ベテラン	3カ所に爆弾を設置して目標地点に到達する

武器	■AA-12ショットガン 心音センサー&消音 ■USP.45 サイレンサー	装備	■フラグ×4 ■フラッシュ×4

必要最小限の敵だけを倒して3つの爆弾を設置する

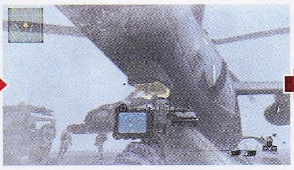
指定された3カ所に爆弾を設置し、目標地点へ到達するとクリアになる。攻略のポイントは、敵に見つかる間合いには入らず、さらに敵の視界内で別の敵を倒さないこと。見つかると複数の敵が押し寄せてくるので、隠密行動を徹底しよう。USP.45 サイレンサーをM14 EBR スコープ+サイレンサーに持ち替えておくのがオススメだ。

■スペシャルオプス「最小限の損失」のマップ



■ベテランでクリアするためのオススメの手順

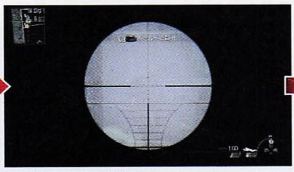

▲建物のそばにいる敵の背後からしゃがみながら近づき、ナイフを使って倒す。


▲しゃがみ状態で倒した敵の位置からまっすぐにA地点に向かい、爆弾を設置する。

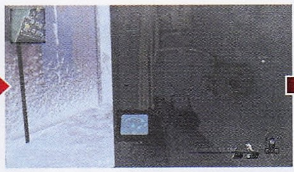

▲続いてしゃがみ状態でB地点に向かい、伏せで戦闘機の下をくぐって爆弾を設置。

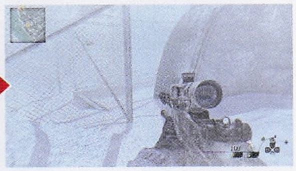

▲伏せ状態で同じ道をたどってコンクリートの塀まで戻り、トラックをやりすごす。


▲しゃがみ状態でスタート地点の建物付近まで戻り、西のフェンスぞいにC地点へ。


▲C地点手前の崖で2人の敵をやりすごし、建物の中で座っている敵を狙撃する。


▲建物に入り、南東の部屋にいる敵をナイフで倒してから爆弾を設置する。


▲北の出口で2人の敵が通り過ぎるのを待ち、伏せ状態でD地点に向かう。


▲フェンスの反対側に見える敵を狙撃し、ダッシュで目標地点まで駆け抜ける。



デルタ TERMINAL

ターミナル

MISSION DATA

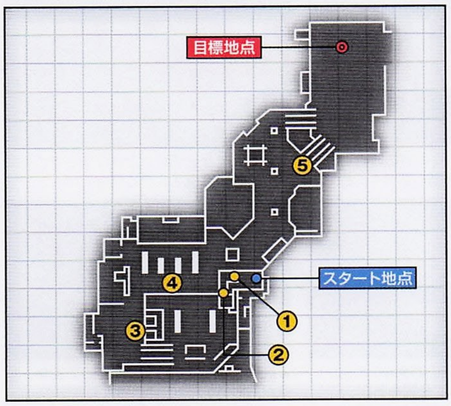
クリア条件	レギュラー	目標地点に到達する
	ハード	目標地点に到達する
	ベテラン	目標地点に到達する

武器	■Striker ■M240	装備	■フラグ×4 ■フラッシュ×4 ■クレイモア×10

戦いやすい2カ所に誘い込み手堅く敵を全滅させる

目標地点に到達すればクリアとなるミッションだが、ライオットシールドを持っている敵が数多く出現するため、強行突破はほぼできない。敵は特定の場所（①～⑤）まで進んだときに出現するので、戦いやすい場所に誘い込んで全滅させていこう。初期武器のStrikerをACR グレネード ACOGサイトに持ち替えたほうが立ち回りやすい。

■スペシャルオプス「ターミナル」のマップ



前半 スタート地点に誘い込む

開始直後に近くから3人の敵が出現。ライオットシールドを持った敵は、M240を撃ちまくって態勢を崩し、体が出た部分を狙い撃とう。倒すとライオットシールドを落とすので、M240と持ち替えておこう。②と③で出現する敵は、出現した瞬間にスタート地点まで戻り、壁に身を隠しながら迎撃していく。走ってくる敵は、エスカレーターを降りてくるときに倒してしまおう。

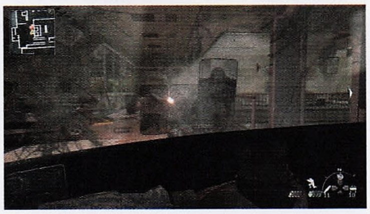

◀スモークグレネードの煙幕で敵が見えないが、照準アシストを使えば狙い撃てる。


▶ライオットシールドを持った敵は、ライオットシールドの格闘攻撃（2回）で倒そう。

後半 エスカレーター付近で戦う

④と⑤で出現する敵は、出現したらすぐにエスカレーターの最上部まで戻り、走ってくる敵が曲がり角を曲がったところを順次倒していこう。ライオットシールドを持った敵は遅れて到着するので、1人ずつライオットシールドの格闘攻撃で倒していく。なお、⑤で出現するライオットシールドを持った敵は1階で待機するので、2階からグレネードランチャーなどの爆発物で倒そう。


◀この位置で敵を待ち構える。撃たれたときはエスカレーターの手すりに身を隠そう。


▶格闘攻撃を繰り出したあとに方向がわからなくなったら、いったん敵との距離を離そう。



デルタ　ESTATE TAKEDOWN

邸宅強襲

MISSION DATA

クリア条件	レギュラー	敵(兵士とジャガーノートの計40体)を全滅させる
	ハード	敵(兵士とジャガーノートの計40体)を全滅させる
	ベテラン	敵(兵士とジャガーノートの計40体)を全滅させる

武器	■M4A1 グレネード ホログラフィック ■Barrett.50cal	装備	■フラグ×4　■フラッシュ×4 ■クレイモア×10　■グレネード弾×10

スナイパーライフルを使って離れた位置から敵を狙撃していく

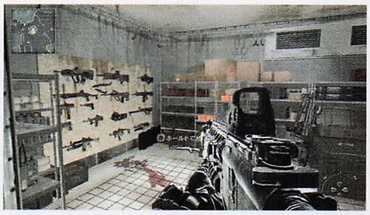
このミッションは、40人いる敵をすべて倒すのが目的となる。開始直後にジャガーノートが出現する可能性があり、また残りの敵の数が25人あたりになると、敵を倒すごとにランダムで出現する。周囲は木々が生い茂っていて敵を確認しにくいので、邸宅の武器庫でBarrett.50calをWA2000 サーマルサイトに持ち替えるのがオススメ。

■スペシャルオプス「邸宅強襲」のマップ



前半　北の敵を全滅させる

スタート直後は、邸宅の方向から近づいてくるジャガーノートを小屋の中で待ち、姿が見えしだい狙撃する。近づいてくる敵を倒したら、邸宅の武器庫でWA2000 サーマルサイトを入手しよう。そのあとは邸宅の壁を盾にして北の茂み（A地点）にいる敵を全滅させる。その際、背後から敵が近づいてくることがあるので、クレイモアを設置しておき、爆発音が鳴ったら振り向いて応戦しよう。



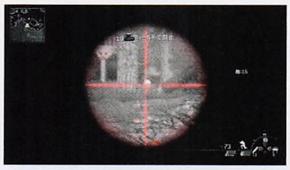
◀武器庫は、邸宅に入ってすぐ右前方の入口を抜けた先にある。ここで弾薬も補充可能。



▶この位置から少しずつ照準を右にずらしていき、敵を発見したら素早く狙撃する。

ジャガーノート　出現タイミングを調整

ジャガーノートは、どのタイミングでも邸宅の近くに出現する。敵の数が25人以下になったら、邸宅から離れた位置で敵を倒そう。射撃時のマーカーが連続で点灯したら、すぐに邸宅の方向に照準を向けること。



◀敵を1人倒すごとに邸宅のほうへ向き、しばらく待ってジャガーノートがこないのを確認してから立ち回るのが手堅い。

後半　南から東へと敵を狙撃

A地点にいる敵を全滅させたら、スタート地点付近からB地点にいる敵を狙撃する。ある程度倒したら外周にそって南に進み、C地点にいる敵を狙撃しよう。銃撃が激しいときは、一度スタート地点まで戻ってもいい。



◀敵の数が少なくなると一斉に突撃してくる。集中攻撃されてしまうので、盾にできる障害物の近くから離れずに1人ずつ敵を倒していこう。



エコー　WETWORK

人質救出

MISSION DATA

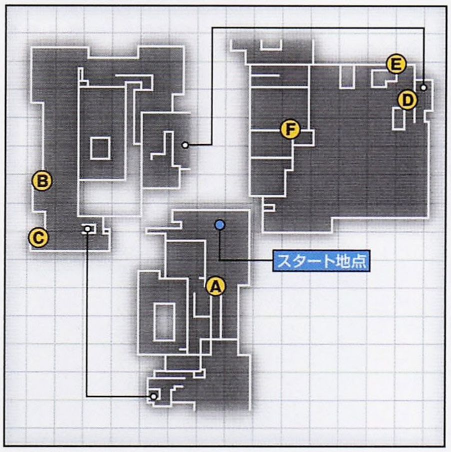
クリア条件	レギュラー	人質がいる部屋(2カ所)に強行突入し、誤射をしないで制圧する
	ハード	人質がいる部屋(2カ所)に強行突入し、誤射をしないで制圧する
	ベテラン	人質がいる部屋(2カ所)に強行突入し、誤射をしないで制圧する

武器	■M4A1 グレネードレッドドットサイト ■M1014	装備	■フラグ×4　■フラッシュ×4 ■クレイモア×10　■グレネード弾×10

敵の進攻に合わせて少しずつ進み最上階の人質がいる部屋に向かう

2カ所に捕らわれている人質を救出するとクリアとなる。失敗すると最初からやり直しになるので、難易度はかなり高い。最上階では絶え間なくスモークが炊かれるので、手前の階段でIntervention サーマルサイトを拾っておこう。

■スペシャルオプス「人質救出」のマップ



■ベテランでクリアするためのオススメの手順



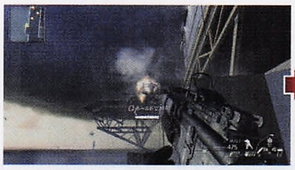
▲Aの扉から入り、中にいる3人の敵を素早く倒して人質を救出する。



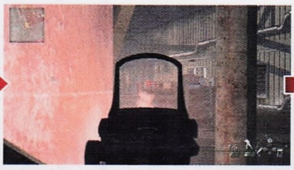
▲部屋を出たすぐそばのフェンス越しで待機し、近づいてくる敵を全滅させる。



▲曲がり角まで進んで階段から降りてくる敵を倒す。危険ならフェンスまで戻ろう。



▲階段をのぼり、B地点まで進んで上昇してくる攻撃ヘリを素早く撃墜する。



▲C地点の巨大なタンクの裏に隠れ、通路に出現する無数の敵を倒していく。



▲敵の進攻が途切れたときに少しずつ先に進み、敵の増援をすべて倒していく。



▲曲がり角のフェンス付近で迎撃。敵の進攻が途切れたら先に進んで誘い込もう。



▲DorE地点から、2階の右側4つの窓にいる敵を2回ずつ狙撃して仕留める。



▲敵に近づかれたら階段を下りて迎撃。狙撃が終わったらFの扉から人質救出へ。



エコー HIGH EXPLOSIVE

爆薬とナイフ

MISSION DATA

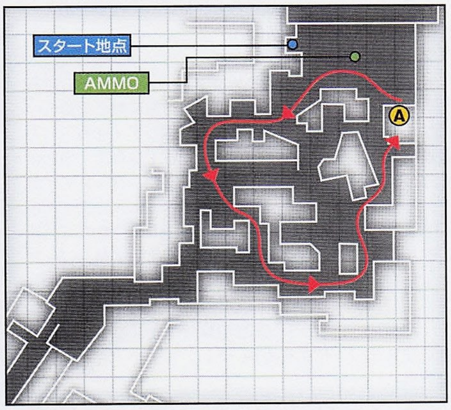
クリア条件	レギュラー	敵(ジャガーノート10体)を全滅させる
	ハード	敵(ジャガーノート10体)を全滅させる
	ベテラン	敵(ジャガーノート10体)を全滅させる

武器	■Thumper ■RPG-7	装備	■フラグ×4 ■フラッシュ×4 ■クレイモア×10 ■C4×10

北東の家の入口で足止めして ジャガーノートを1カ所に固める

ジャガーノートを10体倒せばクリアとなるが、このミッションでは通常の武器が手に入らず、ナイフと爆発物しか使用できない。最初は1体ずつ出現するが、2体倒したあとは同時に複数が出現するようになり、難易度がかなり高くなる。攻略のポイントは、A地点の建物を利用して複数いるジャガーノートの足並みを揃えさせることだ。

■スペシャルオプス「爆薬とナイフ」のマップ



立ち回り① 入口付近の壁を狙う

ジャガーノートを2体倒したら、弾薬を補充してすぐにA地点の建物に入る。ジャガーノートは必ず入口から向かってくるので、近づいたら入口に向かってThumperを連射する。これでしばらくジャガーノートを足止めできるので、もう1体が近づいてくるのを待とう。建物内入られても北側の窓から外に出れば、追いかけようとして建物から出るので、これを繰り返しながら倒そう。



◀最初の2体は、車両を挟んで正対すれば近づかれない。弾を直接当てて倒そう。



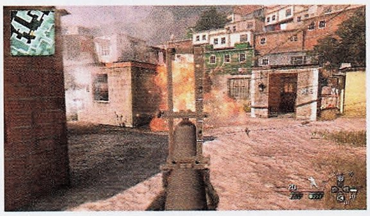
▶奥の部屋から入口付近の壁に向かって撃つ。最速で撃てば3回程度ひるませられる。

立ち回り② 建物を出入りして攻撃する

立ち回り①でジャガーノートを1カ所に固めたら、窓から外に出てすぐに脇の通路の先にThumperを撃ち込む。ジャガーノートの姿が見えたら、窓から建物に入って再び入口付近に撃ち込もう。これを繰り返し、弾切れしそうなときはAMMO（弾薬補給）で弾を補充し、マップのルートを一周して再びA地点に戻る。その際、ジャガーノートが分散しないように引きつけること。



◀建物から出たら、敵の移動先に着弾させる。壁に隠れながらできるだけ当てていこう。



▶マップを一周するときは、発火性のドラム缶に注意。通過する前に爆破しておこう。



エコー ARMOR PIERCING

徹甲弾

MISSION DATA

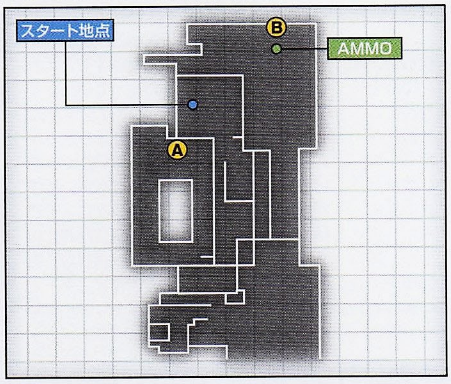
クリア条件	レギュラー	敵(ジャガーノート15体)を全滅させる
	ハード	敵(ジャガーノート15体)を全滅させる
	ベテラン	敵(ジャガーノート15体)を全滅させる

武器	■M240 ■Thumper	装備	■フラグ×4 ■フラッシュ×4 ■クレイモア×10

迎撃しやすい場所で待ち構え スナイパーライフルで狙撃する

ジャガーノートを15体倒すとクリアとなるミッション。ジャガーノートは倒すごとに順次出現し、プレイヤーに向かって近づいてくる。出現数は1体とは限らず、敵の数が減ってくると2体同時に出現することもある。攻略のポイントは、迎撃しやすいAorB地点で待機し、ジャガーノートをじっくり待つこと。武器は、連射力が高く、装填数も多いBarrett.50calを使うのがオススメだ。

■スペシャルオプス「徹甲弾」のマップ



A地点 背後から狙撃して倒す

A地点で待ち構えていると、階段を下りてきたジャガーノートが背を向けており、奥の階段を下り始めるまでほとんど攻撃をしてこない。その間にジャガーノートの上半身に5～6発撃ち込んで倒す。ジャガーノートがなかなかこないときは、先に進んで誘う必要がある。様子を見ながら手堅く進み、姿が見えたらすぐにダッシュで引き返し、手すりから飛び降りてA地点に戻ろう。



◀この場所で待ち、上の階段付近に照準を合わせておく。姿が見えたら狙撃しよう。



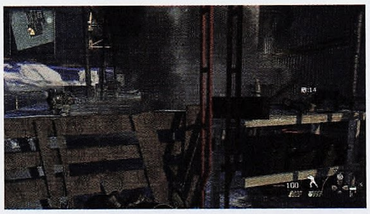
▶2体同時に近づいてきたときは、前にいるジャガーノートを優先して狙おう。

B地点 誘いやすい位置で迎撃

B地点に移動するときは、A地点で1～2体倒してからのほうが安全。B地点で待ち構えると、危険を冒して前に進まなくてもジャガーノートを誘いやすい。フェンス付近でジャガーノートの姿を確認したらすぐに狙撃し始め、近づかれる前に倒していこう。なお、ジャガーノートの進攻が途絶えたときにフェンスの裏にクレイモアを設置しておくと、フェンス付近で足止めしやすい。



◀この場所で待ち構える。右の円柱付近にクレイモアを設置しておくと安全だ。



▶近づかれてしまったら、クレイモアで態勢を崩している間にA地点まで戻ろう。



UTAREMICHI 撃たれ道

狩られたり撃たれたり、やられっぱなし。

Text by Seiichi Kuranishi

電撃ゲームス Vol.6

「いつもの戦場」ってなに？

「アレン二等兵！　やってみろ！」。

という教官の言葉が終わるか終わらないかのうちに、やっちまいました。いきなり目の前に並んでいる新兵たちに乱射です。ごめん。いや、ごめんじゃすまないことをやってしまったのですが、基本、プレイ前にマニュアルとか読まないからさ、俺……。やっぱり俺にはFPSは難しいんじゃないのかなぁ……などと、あまりといえばあまりな言い訳をぼんやり考えながら、くるっと今度はちゃんと彼らに背を向けて、標的が現れる砂漠に向かいました。

できるじゃん！　というか、できすぎるじゃん！

これには驚きました。教官はあいかわらず怒鳴り散らしているのですが、その言葉の調子に反して、画面に表示されるヘルプ的なメッセージの、なんと適確なことでしょう！　いわゆる「ここではこのボタンを押しましょう」というようなモノなのですが、僕が感心したのは、そのタイミング。「えっ、どうすんの？」と思ったところで、間髪入れずに適切なボタンを教えてくれます。そんなのあたりまえじゃん……と思われるかもしれませんが、そういうことができていないゲームも、残念ながらありますよね。事実、このすばらしいヘルプメッセージのおかげで、この僕が、です。据え置き機でのFPSははじめてで、まぁ、たぶんゲーム一般がどちらかと言えばうまくないというか、ヘタクソな僕が、まったくひっかかったりつまづいたりせずに、最初の訓練を突破できたのです。この意味は、大きいと思います。

ちょっとですね、これだけで調子に乗ってしまいまして、次の訓練所に向かう途中でバスケットを楽しんでいた兵隊さんに絡んだところ……。

「コートに入るなよ」。

実に細かいところまでよくできた感じで邪険にされましたが、まぁ、気にせずw

さて、次の訓練は、ちょっとした建物があるコースを、ばたん！　と出てくる的を撃ちながら進むというヤツ……なんていうんでしょう？　映画なんかでよくある感じのところです……なんかひどい説明ですねorz　「ダーティハリー」でクリント・イーストウッド扮するハリー・キャラハン刑事もやってましたね。でもって、わざと的をハズして撃って、あとからハズした一発の銃弾をほじくり出して犯行に使用された銃を特定、犯人を割り出すというエピソードがありました。そういうところですが（どういう？）、ここでもやはり適切なヘルプメッセージは、冴えに冴えわたっていました。出てくるのはあくまで的ですから、攻撃されはしないのですが、スムーズにクリアできました。タイムは、最初こそ2分以上かかっていたような気はしますが、慣れてくると1分を切れるようにもなっていました。何度書いても書き足りないくらい『COD MW2』のヘルプメッセージは優秀すぎます！

あまりに気分よくプレイできたので「あれ？　どれくらいのタイムでいく？」と、まぁ、調子ぶっこきまして、megane@電撃ゲームス Xbox LIVE連載担当に聞いてみました。

「倉西さんもついにはじめたんですか？『COD MW2』。あそこはあれですよ、拳銃に持ち替えて、やっと30秒切れました」。

聞くんじゃなかったです。

はい！　てなわけでございまして！　このコラムも半分を過ぎようかというタイミングで自己紹介もないだろうという感じですが、改めまして。こんにちは、株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部 次長、倉西誠一でございます。役職と本名をフルフルで書いてみましたが、あまり文字数は稼げませんでした。「次長」。2文字じゃん、だって。

さてさて、あっちのゲームではモンスターを狩るはずなのにちゃっかり狩られている僕ですから、『COD MW2』では、案の定、テロリストどもに撃たれまくっています。ゴロー（僕は敵のテロリストのことをゴローと呼んでいます。中東系の敵は全員、『COD MW2』担当ライターのゴローそっくりなので）はみんな、ヘッドショットしてやりたい。でも、できない。でも、楽しい。そんなジレンマに陥ってから、早いもので2カ月になろうとしています。撃たれても撃たれても、殺されても殺されても、楽しい。僕は決してMげな人間ではないと思いたいのですが、なんでしょうか、この楽しさは。あぁ、あぶない！　あぶない！　絶対にあぶない！　撃たれてる！撃たれてる！　俺、撃たれてる！　死ねる！　死ねる！　あ！　あ！　あ！　死んだ！　さっ！　もう一回いこう！　イヤというほど、このくり返しです。イヤならやめればいいのですが、やめないところを見ると、本気でイヤじゃないんでしょうねw

まぁでもあれです、正味の話、僕自身、自分がここまで『COD MW2』にハマるとは、まったく予想していませんでした。ぶっちゃけ、FPSはキライでしたから。いや、キライとは言い過ぎかもしれませんが、まったくプレイしていませんでした。それなのに、なんでこんなに『COD MW2』をプレイしてるんだろう……と、改めて考えていたところ、最近、知りあったゲーム開発者の方がツイッターでこんなことを書かれていました（意を汲んで書き直しているため、原文ママではありません。140文字を超えていますw）。

『コール オブ デューティ』シリーズは毎回進化し続けていて、常に自らの過去作をはるかに超えるクオリティを実現している。また、それだけではなく、最新作はいつも他のタイトルやシリーズを圧倒し、FPSの新たな基準を示し続けてきた。たとえるなら、RPG初期の『ドラゴンクエスト』のような特別なシリーズだ。だから、私はいつもFPS未経験の方がFPSに興味を持った時には、とにかくまず『COD』の最新作をプレイするようにすすめている。

なんかこの一言だけ書かせていただければ、こんな長ったらしいコラムは不要だったんじゃないか、なにもわざわざデザインまで起こして連載ページを持つことはなかったんじゃないかという気すらしてきますが、そういうことなんですね。知りませんでした。「特別なシリーズ」。いい言葉じゃないですか。そう言われてしまえば僕がハマるのも無理ないですし、こんなコラムを書きたがるのも当然じゃないかとか、軽く前言を撤回して言い訳も加えてみましたが、ぜひ！　FPS未経験の方にこそ、『COD MW2』をプレイしていただきたい。こんな僕でもここまで遊べているんですから、絶対大丈夫！　絶対楽しめますって！　もっと言ってしまえばXbox 360とかPS3とかですね、本体ごと買っちゃっても損はしないくらいだと……この際ですから思い切って、それくらい断言していきたい気持ちです。

てなわけで！　もうほんっと、編集部内からも「いいかげんにしとけよ」と言われているのはよくよくわかっているのですが、今号から僕のヘボさが極まった『COD MW2』プレイ日記をお送りいたします。前半部分を読んでいただければおわかりのように、本気でヘボいですから。できればお怒りにならずに、そこはひとつ冷静にアドバイス等、お寄せいただけるとありがたいです。よろしくお願いいたします。（株式会社アスキー・メディアワークス ゲームメディア主筆／倉西誠一　20100208O119）

電撃ゲームス Vol.7

敵のゴローは許せない

はい！ というわけではじまってしまいました！ FPSはこの『COD MW2』でほとんど初体験のくせに連載まで持ってしまった大バカもの、倉西がお送りする「撃たれ道」でございます。第1回では書きませんでしたが、この連載のタイトル。あらためてみるまでもなく、安直すぎるにもほどがある……なんか日本語おかしいですが、そんな感じ。狩られたり撃たれたり忙しい弱者だなとか思うわけですが、おつきあいいただければ幸いです。しかも！ 考えてみればソフト発売からはもう3カ月が経とうとしているのに、前回はキャンペーンモードの最初の訓練が終わったところまでしか進んでない……一体全体、何回書こうかというのかわかりませんが、ずっとです。当面の予定は「ずっと」ということでよろしいでしょうか？ ＜ 編集長 答えがないのはよい答えなので、進めさせていただきます。

さて、無事（なのか？）訓練を終えた僕を、いきなり『COD MW2』特有の急展開が待っていました。車に乗れ、と。ほほぉ。どうやら事態は急を告げているようでした。まわりのみんながどんどこ乗り込んでいくので、僕もそれについていくことにしました。ついさっきまで1on1のバスケに興じていた連中が兵士の顔に変わっていました。かっこいい。実はここも、僕的には『COD MW2』のポイントではないかと思っているのですが、イベントシーンの自由度は決して高くはありません。戦場での自由度はめちゃくちゃ高いのですが（撃たれ方とか刺され方とか、殺され方一般の自由度は無限大です）、イベントシーンでは、たいていの場合、上官げな人が言っていることを聞いて、その言葉がわからなくても仲間についていけばOKです。金沢弁で言えば「つんだってけばいいげん」です（標準語では「ついていけばいい」です。ただいま福井県におりますので、ちょっとこんな書き方をしてみました）。そして、ついていくだけで、まぁ、急展開に次ぐ急展開！ ジェットコースターばりの、怒濤のストーリーが楽しめます。初心者の方はぜひ、このポイントを覚えておいてください。迷わず仲間についていけ！ です。

そんなワケで迷わず車に乗り込みまして、予想通りといいますかお約束通り、いきなり激しい銃撃戦が行われている中東風の見知らぬ川原に連れていかれた僕は、対岸に向かって撃てと命じられました。えっ？ えぇー！ いきなり?? 敵の姿も満足には見えないんですけど……とは思いましたが、ここは戦場です。そして僕は単なる兵隊です。とりあえず対岸に向けて撃っている味方のとなりにしゃがんでみました。一生懸命撃ってます、味方の人。えらいなぁ……とか思ってみたりしながらしばらく眺めていたのですが、邪険にはされなかったので正解だったのでしょう。とりあえず味方は向こう岸を撃っていますから、僕もびくびく顔を出して撃ってみました。マシンガンも、なんだかすごい弾（グレネードランチャー？）も、敵に当たったのか、あるいは効果的だったのか、さっぱりわかりませんでしたが、気分だけはだんだんもりあがってきまして殺されました。左手の橋の上に、いつのまにか敵が現れていたのです。もちろんそんなことは気にしませんw 『COD MW2』は死にながら覚えていくゲームですから！ 一回一回の死を恐れていては、なにも進みません。そんなアクションゲームなら！ 20年くらい前にもさんざんプレイしてきましたよ。『モンスターハンター』ならぬ『ゾンビハンター』とか。

とりあえず訓練所で教わった通りに狙いをつけて敵を撃ち……撃てたはず……と思ったところで、その橋の上の敵は撤退したらしく、新たな指令が下されました。「橋の上に上がって車に乗れ」と。なぁんだ、簡単じゃん……って、あたりまえにそう思ったのですが、どの車かわからずorz まごまごするうちに死亡。いったい、どこから敵は撃ってきたというのでしょう。また、「死にながら覚えるゲームだ」とは書きましたが、ここで死んでも、僕はいったい何を学べばいいのでしょう。車に乗るということができなかっただけですからね。それで死ぬ。戦場は過酷です。しかもこのあと、本当にどの車だかわからず、10分近くを費やしましたが、正解は橋の上に上がってすぐ真正面のヤツでした。そうかぁ、敵の人は「そこだよ！」というつもりで撃ってくれてたのかぁ、それに僕が当たっただけだったんですねなんてことがあるわけがありません、おまいら全員殺す。

いやいやしかし、死ぬ思いで（というか実際何度も死んで）乗り込んだこの車がものすごい武器を積んでいまして、正直、降りたくはなかったです。このまま、このままどこまでもこいつを乱射して行ければいいのにというか行くべきなのに、ゲーム進行上、降りなければならない時は来ました。あぁ、すっきりした！ と思って降りるやいなや、また死亡。いちいち「死亡」とか「死んだ」なんて書いていたら、まったくもってきりがないのですが、ここでもまた怒濤の死亡ラッシュ。

この時ばかりは、参りました。こんなに楽しんでいるのに（書いていることは死んだとかわからなかったということばかりですが、実は僕、かなり楽しんでました し、楽しんでます、はい。その点は、誤解のないように願います。『モンスターハンター』の時と同じですよw）、さっぱり進めません。

車から降りる→死亡。車から降りる→死亡。車から降りる→死亡。車から……。

何度繰り返したかわからなくなり、お腹も空いてきた（無関係）その時です。画面右下に不安なアイコンが……。

伏せてるじゃん、俺。

呆気にとられました。

要は、こういうことです。車から降りたと思っていた僕は、実はほぼ振り落とされていたような状況で（想像）、そのまま砂ぼこりが舞う路上に倒れ込んでいたのです。倒れ込んだ=伏せの状態だったんですね。銃弾飛び交う、危険極まりない路上で。でもって、そのまま移動しようとしていたということですから、なんというか、その、路上をずりずりほふく前進していたわけです。物騒にもほどがある敵の目の前で。どうして？ どうしてそんなことしてたの？ ＜ 俺 いったいなにがしたかったんでしょう？ ＜ 俺

したかったことは明白です。右手の建物に逃げ込みたかったんです。装甲車から颯爽と飛び降りて、タタタタタッと右手の建物に駆け込んで、ガガガガガッと敵を撃つ。はい、イメージです。そういうことがしたかったのですが、実際には路上をずりずりほふく前進していたのです。ろくに進みもしないうちに、撃ち殺されまくっていたわけです。さぞやいいマトだったことでしょうよ！ さぞや気持ちよく撃てたことでしょうよ！ ＜ 敵のゴロー（中東風のエリアでは、敵は全員、ゴロー@電撃ゲームス『COD MW2』担当ライターに似ています）

○ボタンを押し、すくっと立ち上がりました。何発か撃たれましたが、死ぬことはありませんでした。ほふく前進ではありませんから、スムーズに右手の建物に逃げ込めました。あまりの呆気なさに、しばらく建物の中でぼおっとしてしまいました。まったくもって気づいてしまえば、どうということはなかったのですが、絶対に、このへんの敵のゴローは許せません。（株式会社アスキー・メディアワークス ゲームメディア主筆／倉西誠一 201003070049／福井にて）

電撃ゲームス Vol.8

チキンハートだけでは生き残れない

マイブームという言葉は、もしかするともう死語なのかもしれませんが、最近のブームは食事中の「ゴルゴ13」です。文庫版が現在127巻まで出ていますが、各所、立ち回り先を合計すると、すべてそろっています（かぶっている巻も、2巻、3巻というレベルではなく、あります）。日本の成人男子として、これは当然だと思います。なので、たとえばちょっとコンビニのパスタなんか食べる時は、しっかり読んでしまうわけです。ちなみにですが、僕の中で「ゴルゴ13」はリアルで、「島耕作」は役職がどう変わっていこうとも夢いっぱいのファンタジーストーリーです。

さて、東郷先生（ゴルゴは世界中で様々な呼ばれ方をしていますが、台湾ではこう呼ばれています）といえば、誰も信じないために起訴すらできないというロングキルが魅力ですが、そればっかりではありません。ロングキルなしのエピソードも多数あります。そんな中で、おそらく最大規模の戦闘だったのではないかと思われるのが、「メジャー・オペレーション」というエピソードです（厳密には、ラストの空港のシーンでロングキルはありますが）。この時は、ブラジル／マナウス近郊（アマゾン）のジャングルで、200人のアメリカ海兵隊を相手に戦いました。もちろん200人全員倒したというバカな話ではないのですが、それでも200人を相手に生き残ったわけです。すごい。

いやぁ、東郷先生は本当にすごい、もし先生に会うようなことがあったら、「東郷先生もお変わりなくお元気そうで」と話しかけて（マニアならわかる名ゼリフ）、決して握手を求めたり、背後に回ったりしないようにしなくちゃな。「バキッ」とかいう擬音で、いきなり、首、折られちゃうし……。

と思っていたら、無性に『COD MW2』のオンライン対戦がやりたくなってきました。

まさか自分が東郷先生のように活躍できるなどとは思ってもいないわけですが、銃をかまえて戦場を走るだけなら、そこだけなら同じじゃないですかw どんな悲惨な結果になろうとも、あとは脳内で補正すればいいだけの話です。なにせ小学生のころは時代劇を観るたびに、庭で木刀を振っていたというお調子者にしてシンプルマインドですから、「ゴルゴ13」なんか読んじゃうと、そうなってしまうのも無理からぬ話なのです、42歳にはなりましたがなにか？ さらにいえば、キャンペーンですらまともに生き残れないのに、オンライン対戦って……という気もしましたが、とりあえず気分だけは「用件を聞こうか」であり、「俺は依頼人の嘘は許さない」（誰にも頼まれてないし）です。いくしかないでしょう、はい。

3回殺して、13回殺されました。

TASKFORCE 6866

撃たれ道 UTAREMICHI

おぉ、この見事な符号！　「ゴルゴ13」を読んでからはじめたプレイでしたから、きっちり13回、殺されてきました！……って、さっぱり意味はないのですが、「3回殺せたって、すごいじゃないですか」と、谷やん@電撃ゲームス『COD MW2』攻略担当にホメられました。僕もそう思います。この僕が、3回、誰かを殺せたのです。ちなみに僕が選んだルールは「フリー・フォー・オール」。『COD MW2』には多彩な対戦ルールが用意されているのですが（僕の場合は、まだほとんどロックがかかってますがorz）、これが一番わかりやすいです。自分以外は全員、敵です。とにかく人影を見つけたら、躊躇なく撃てばいいわけです、撃つことができればw　オンライン対戦初心者の方は、まず、この対戦ルールを試されることをおすすめします。

この時の舞台は、多人数のゴロー（ゴローについては前回記事を参照……って、ムチャぶりすぎますねw）が出てきそうな中東風の市街地でした。基本的に通路は狭く、建物が多い。僕の場合は、どうやらそれが幸いしたようです。東郷先生も「俺はチキンハート（臆病者）だから生き残れた」とおっしゃっていますが、まさにそんな感じです。とにかく、戦場ではむやみに動き回らないことです。物音を立てることが、死への第一歩ですから。撃たれまくった先輩の言うことは、黙って聞いておくものです。ゲームがスタートしたら、まずは敵の姿ではなく、三方を壁に囲まれたポイントを見つけ出し、そこに潜むことです。頭を撃たれることはあっても、頭上から撃たれるということはまずありませんから、それでだいぶ安心になります。武器のエイム（照準をちゃんと合わせること……いいかげんだな、この説明orz　PS3版だとL1ボタンです）を確かめたりして、心を落ち着かせましょう。

次にやるべきことは、移動です。ずっと、そのポイントに潜み続けて、誰かが現れるのを待って撃ちあってもいいのですが、それはさすがに消極的すぎるかなと。何度撃たれて死んでも制限時間内であれば復活できますから、ここは勇気を振り絞って敵を探しにいきましょう。

そういえば、みなさん、移動はどうされてますか？　妙なことを聞きましたが、腰を屈めてこそこそっと進むか、ダッと走っていってしまうかということなのですが、僕はあまり深く考えずに走ってます。東郷先生も、ここぞ！　という時はダッシュしているので。

移動すべき先は、このステージの場合、僕は建物の中だと思います。建物の中であれば、どこからでも狙われてしまうという事態は避けられます。入り口、もしくは窓から狙われるだけです。それも複数ありますが、それでも360度全開！よりはずいぶん安心していられますし、また、建物の中には先に誰かが潜んでいる場合もあります。これは一概には言えないのですが、建物の中に潜んで待ち伏せしている人は、どうも背後の守りが甘いような気がします。3回のKillのうち、1回はそのパターンでした。建物の2階から外をうかがっていた人を、背後から仕留めました。ふっふっふっ。また、この時の経験を生かして、僕が選んだポジションは外に向かっては窓1つで、誰かがこちらに向かってくる通路も1本しかないというところでした。ここに陣取って、通路に注意を払いつつ、ちらっちらっと外の様子をうかがう。すばらしい。これは完璧な作戦ではないか……と思われたのですが、撃たれましたね、はい。それも通路から向かってきた敵に、です。どういうことかというと単純な話で、僕がもたもた照準を定めている間に撃たれてしまったということです。想像ですが、もしかするとあの敵は、一度、ちらりと僕のポジションを確認してから身を隠し、銃や照準の準備をして、向かってきたのかもしれません。そうでないと、あんなに早く撃てる（撃たれる）わけないし！

オンライン対戦では、慎重の上に細心を重ねていくような姿勢が必要だという教訓です。

あぁ！　またスペースが足りない！　僕のどうしようもないゲームスキルとつたない文章では、正確に書こうとすればするほど、文字量が増えてしまうんですよね、どうしても。オンライン対戦は何度かプレイしているので、けっこう書くネタはたまっているような気がするのですが……続きは次回！　あ、最後に。たいていの場合、seiichik1968という名前で入っています、オンライン対戦には。もし見かけることがあったら、1回は殺されてあげてください。大丈夫です。5回は殺せますから、仕返しに。よろしくお願いいたします。（株式会社アスキー・メディアワークス ゲームメディア主筆／倉西誠一　201004121550）

――― 電撃ゲームス Vol.9 ―――

「キャンペーン」をクリアしました

大変、大っ変遅ればせながら、ようやく「キャンペーン」をクリアしました。がんばりました。はっきりとがんばりました。がんばらずにクリアできるものではありませんでした、「僕の場合」です。職業：ゲームライター的な視点で見れば、『COD MW2』は決して難しいゲームではありません。このゲームには「ルーキー」という難易度が用意されていまして、これであれば、ほぼほぼどなたでもいけるのではないかと思います。ちなみに僕の場合は「クリアした！」とかいばって書いてますが、ミッション1つをのぞいてすべてルーキーです。ルーキーでクリアしました。それでも大満足です。

いや、それにしても……すごかったです、『COD MW2』。ストーリーラインを追いかけていって、これほど先が見たくなった、次はどうなるんだろうとわくわくしながらプレイできたタイトルはそう多くはありませんし、イベント的なシーンでは、ここまで毎回毎回驚かされたタイトルは、過去に経験がなかったかもしれません。なんていうんでしょうねぇ、予想を裏切られたとか、そういう次元の低い話じゃないんですよね。予想と違ったということすら、どうでもよくなるような、そんな衝撃的な展開、クライマックスの連続でした。

でも、本当の衝撃は……。

登場人物で印象に残っているのは、僕はもう、なんといってもマクタビッシュ大尉でしょう。もし仮に、実際の『COD MW2』の世界で戦場に叩き込まれるのだとしたら、絶対に僕はヤツの部下にはなりたくありません。ヤツの部下なんてもう、命がいくつあっても足りません。たとえが前世紀的で申し訳ないのですが、子どものころに見た「宇宙戦艦ヤマト」の第三艦橋（ヤマトの底部についているあれです。あれは、毎週のように破損していました、ガミラス星の硫酸の海に沈んでみたり……）勤務なみにイヤです。

なんといっても僕がヤツに驚かされたのは、3つ目のミッション、「クリフハンガー」でした。このミッションは序盤に雪山登攀があります。もちろん、ただ歩いて登るわけではなく、氷壁にピッケルを突き立てて進んでいくという過酷なものです。この場面、氷壁にピッケルを突き立てっぱなしにしているとひび割れが広がっていって、一定以上になると落下してしまうのですが、そんなことはどうだっていいんです。このあとのマクタビッシュの指示に比べれば、そんなものは危機でもなんでもありません。実際、氷壁を登っているうちは、マクタビッシュだって、口は悪くても立派な上官だったと記憶しています。

問題はこのあとです。

やっとの思いで氷壁を登ると、いよいよ二人で敵基地へと侵入していくわけですが、ちょこちょこっと敵を倒したあたりで（ここで敵を倒してくれたのは、確かにマクタビッシュでしたけどね）……。

「よし、俺は高台から援護する」。

とかなんとかかっこつけて言いやがって、とっととどこかに行ってしまうのです、ヤツは！　この新兵もいいところの僕を残して！　どうすんだよ、これ。しかも、吹雪の中、目を凝らして様子をうかがうと、もう目の前に敵基地の建物があったりするじゃないですか。あわてて心音センサー（銃に取りつけられているセンサー。敵の心音を察知して、その位置を赤い点で表示してくれます）に目をやると、赤い点が、目の前に2つ？　3つ？

はい、死にました。死にまくりました。

マクタビッシュ！　マクタビッシュ！　貴様、高台から援護するって言ってたじゃねぇかよ！　なんだよ！　俺、死んでんじゃん！　なにもできずに！　あぁ、頼む、頼むよ、お願いだ、お願いだから、あいつらを片づけてください、どこにいるのかは知りませんが、どうか、よろしくお願いいたします……という願いは、何度目かの死の果てにようやく聞き届けられ、ヤツが何人かを撃ち殺してくれて、僕も必死でがんばり、なんとか敵の基地内に潜入しました。

「待て、あわてるな。見回りがくるぞ、身を隠せ」。

いいこと言うじゃん、マクタビッシュ。ここは敵基地だからね、確かにね。油断ならんわけだ。あ、油断して死んだよ、死んだ。でも大丈夫、リクツはわかったから。やるべきことは見えているから！おまえが僕を見ていてくれているのかはわからないけどな。

敵基地に潜入すると、まず右手にビニールハウスのような建物がありました。その脇に、ちょうど身を隠せる場所がありました。○ボタンでしゃがむ、です（僕はPS3版をプレイしています）。ささっと走って、そこに身を隠す。これくらいのことであれば、もう造作もなくできるようになっていました。

「よし、いいぞ。見回りはやりすごしたな、進め」。

了解！　マクタビッシュ！　数人の護衛まで引き連れたトラックの真正面に飛び出した僕は、蜂の巣にされました。雪山の基地、白い雪の道を血に染めて。

はえぇーよ！　マクタビッシュ！　指示出しのタイミング、早すぎ！　どっからなに見てんだよ、てめぇ！

思わず、モニターに向かって口汚くののしってしまいましたが、何度やっても同じだったのです。物陰に隠れる→ヤツが言うタイミングで道路に飛び出す→トラックの目の前→蜂の巣……このパターンを何度もくり返し、あきらめた僕は心音センサーを頼りに、敵陣を進むことにしました。マクタビッシュの予言めいたアドバイスよりもよほど頼りになりましたし、さらに言えば、『COD MW2』の「キャンペーン」では、どこに向かうべきか、そこまでの距離は何メートルか、常に画面に白い丸と数字で表示されています。マクタビッシュの言うことは聞かなくてもいいくらいなのです……あ。まさになう、この原稿を書いているたった

※文中のマクタビッシュ大尉のセリフは要約です。

いま、気がつきました。マクタビッシュが「身を隠せ」と言っていた場所は、僕が身を隠していた建物の周辺ではなく、もう1つ先の建物だったのではないでしょうか？　もしそこに隠れていたとしたら、ヤツの「進め」で飛び出すと、確かにトラックの背後に出るタイミングになり、うまくやり過ごせたかもしれません。結局は……僕のせい……だったとは……思いたくはありませんが……。

『COD MW2』の「キャンペーン」は、演出もストーリーラインもハンパなくすごい！　ということを書きたかった今回の「撃たれ道」なのですが、ふたを開けてみればマクタビッシュへの、カンチガイに基づく罵詈雑言だらけになってしまいましたorz　こんなハズではありませんでしたし、『COD MW2』は、オンライン対戦も「キャンペーン」も、感動的におもしろいです。PS3、Xbox 360（操作まわりが一定ではないので、PCはちょっとおいておくとしても）ユーザーなら、絶対にプレイして損はありません。このくだらないコラムを読んでくださった最後に、そのことだけ、覚えておいていただければ。このコラムを読むために費やした時間に対する元は取れますから……。（株式会社アスキー・メディアワークス ゲームメディア主筆／倉西誠一　201005091741）

―――電撃ゲームス Vol.10―――

マクタビッシュ大尉の話ではなくて

大変、大っ変遅ればせながら、ようやく「キャンペーン」をクリアしました。がんばりました。はっきりとがんばりました……とか書き出させていただきました前号「撃たれ道」でしたが、読み返してみると……その……すいません……。

マクタビッシュ大尉の悪口しか書いてないじゃないか。

とはいえ、御同情いただける方もいらっしゃるのではないかと思うくらい、マクタビッシュ大尉には驚かされたのも事実です。結局のところは、僕自身の腕前の問題だったのですが（だったとは思いたくはありませんが）……。

とかなんとか思いながらも、『COD MW2』のキャンペーン攻略を一気にやった電撃ゲームス Vol.4を見返してみると、僕がマクタビッシュ大尉のものすごさに気づいたミッション「クリフハンガー」は、まだ1-3、つまりは3つ目のミッションじゃないですかw　どんだけぶっ飛んでるんだ、『COD MW2』のキャンペーン！　という話ですが、今回はその号の記事を手元で広げながら、印象に残ったミッションなんかをつらつらとめさせていただきます。ぶっちゃけ、前回もこうしていればよかったなんて思ってません。

『COD MW2』の基本的なおもしろさに気がついたという意味で、まず最初にあげたいのは1-2「チームプレイヤー」です。機関銃を搭載したすばらしい戦闘車両から泣く泣く降りて、となりのビルから学校校舎の制圧に進むというミッションなのですが、ここで、いくつもの実践的なテクニック……ともいえないような……コツ……ともいえないものを覚えました。たとえば、武器は落ちているものを拾って持ち替えられるとか、やっぱり体勢を低くして（しゃがんで）物陰から落ち着いて狙ったほうが当たるとか、そんなこんなを覚えたのですが、最大のものは、味方とのすばらしい連携です。

なにをすればいいのか、いまいちわからないなら、味方のあとをついていく、あるいは白い玉を目指して進んでいく。

自信がなければ、味方の前には出ない。

これを意識するだけで、ずいぶんゲームプレイは進みました。特に、特に重要なのは、味方の前には決して出ないことです。難易度をルーキーかレギュラーにしていれば、すべてを味方任せにしてしまっていてもクリアできてしまうのではないか？　むしろそのほうがよいのではないか？　そう思ってしまうくらい味方は優秀です。そんなお味方を、最初のうちは背後から撃っちゃったりしてました、ふざけて（さいわいなことにダメージにはなりません）。ごめんなさいごめんなさいもうしません。

続けては1-4「幕間」。これ、「幕間」というタイトルがついているだけあって、そんなに長いミッション、シーンではないんですね。しかも、テロリストのマカロフとともに空港内で大虐殺するという内容なのですが、なんと！　なんとマカロフの頼りがいのありまくったことでしょう！　マクタビッシュ大尉と比べて！　あっちから敵がくるぞとか、こっちの敵を排除しろとかですね、めちゃくちゃ指示が適確なんですよ。敵だとはわかっていたのですが、ほんとに頼りになる上官でした。できればずっと、マカロフについていきたかったくらいw

このあとの1-5「テイクダウン」もおもしろかったですねぇ。スタートからして逃げ出したヤツの脚を撃って止めろとかですね、ミッションのバリエーションも豊富なところを見せつけるわけですが、それも含めて、このステージの演出、テンポ感は最高でした。普通にアクションの腕前があれば、ここまでくるのにそんなに時間はかかりませんから、『COD MW2』をはじめられた方は、ぜひ、ここまではプレイしてみてください。ここを終えるころには、絶対にやめられなくなっていると思います。

だーっと……というほどでもないですが、ページをめくってみまして、これこれ！という感覚で覚えているのが2-2「スズメバチの巣」です。このミッションの舞台もスラム街なのですが、戦闘はそれまでで以上に激しくなったという印象がありました。狭いところで戦わなければならないということもあったのですが、倒しても倒してもというくらいに敵が出てきた気がしますし、またそれが僕にとってはいやらしい感じでといいますか、手にする武器を間違えると復活～突破がおぼつかないなんてシーンが、何度もありました。おのれ！　ゴロー！（このミッションに登場する敵は、やっぱりゴロー@担当ライターに似ています）

よし！　脱出成功！

と思ったところでハプニング！　味方といっしょにスラム街の屋根の上を走っていた時に、いきなりズダン！　と音を立てるような勢いで脚を踏み外してしまって……。

あぁ！　落ちた！

……ただでさえ危機、危機、ピンチの連続の僕がこんな目に……とも思ったのですが、なぜか感動しました、ここw

タイミングといい、そのはぐらかし方といい、完璧です、この演出！

FPSという、画面的にはどうしても代わり映えのしにくいジャンルだからこその工夫なのだとは思うのですが、さまざまなシチュエーションが用意されていて、プレイしていて本当に飽きさせません。

いやしかし、考えてみれば『COD MW2』って、全世界で1000万本以上を売り切る、いわばハリウッド映画と同レベルのエンターテインメントなんですよね。そんなレベルで考えると、ようやくこのタイトルのおもしろさ、クオリティの高さが理解できるような気がします。こう言い切ってしまうのは語弊があるかもしれませんが、ゲームとしてのインタラクティビティは保証しながらも、ユーザーを圧倒的なストーリー展開と演出でぶんぶんぶんぶん振り回して楽しませる。考える余地を与えないくらいの、一種暴力的（血が出るとか、そういうことじゃないですよw）なまでの方法論は、まさにハリウッド映画です（映画の場合は、考える余地を最初っから否定しているものが多いですが）。作品や市場の規模感とは別な話題としても、こういうタイトルをまとめられるプロデュース力は、日本にはあまりないものですね。

てなわけでございまして、「キャンペーン」はクリアいたしましたが、オンラインを中心に、全然続けてます、『COD MW2』。平日はあまり時間がとれないのですが、土日（主に日中）には、ちょこちょこと入ってみたりしています（先週もプレイしました！　フリー・フォー・オールを戦ったのですが、3戦で2、3キルといったところでした。自慢にはならないのですが、あまり殺されなかったのが、キル数の少なさを忘れさせてくれるほどうれしかったです）。機種はPS3で、アカウントはseiichik1968です。何度書いても書き飽きないので書かせていただきますが、見かけたらどうぞ、やさしくしてやってください。まず10回くらいは殺されてやろうという、そんなやさしさをお願いいたします。大丈夫ですって、すぐに15回は殺せるはずですから。なにとぞ、よろしくお願いいたします。（株式会社アスキー・メディアワークス ゲームメディア主筆／倉西誠一　20100607000）

―――電撃ゲームス Vol.11―――

夏は暑くて、スペシャルオプスも熱い

最近書いた「撃たれ道」を読み返してみると、なんというか、マクタビッシュ大尉のことしか書いてないんじゃないかと思えてきたというか、はっきり書いてないですねorz　すいません。どれだけ老け専なんだという気がしてまいりましたが、たぶんマクタビッシュ君は僕よりずいぶん若いんだろうと思い直し、ちょっとげんなりいたしました。

そんな、あぁ～っつい！　7月の午後でございます。蒸し暑い。

さて、無事に「キャンペーン」はクリアいたしました。「マルチプレイヤー」も殺されてばかりですが、楽しませていただいています。ソフト発売からはもう半年以上が経過して、それでもこうやって遊んでいるゲームって、『モンスターハンター』以来です、まちがいなく。さらにいえば、据え置き機のゲームでここまで遊んだものは、ここ数年で考えても数えるほどしかありません（ある意味、ごめんなさい）。何度書いても書き足りませんが、『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2』は傑作。傑作すぎてあごが何度もはずれかけたくらいです。もしかして、このページをお読みいただいていて、さらにPS3、もしくはXbox 360をお持ちで、まだプレイされていないという方がいらっしゃいましたら、絶対ですよ！　絶対損はさせませんからプレイしてください！　Xbox 360は新型も出てますしね。某狩猟ゲームといっしょに購入していただければゴールドメンバーシップが超オトクにゲットできます

TASKFORCE 6866

しね。ぜひ、御検討ください。

というわけで、こんな僕がいよいよ「スペシャルオプス」に挑む時がやってまいりました。「スペシャルオプス」は、どんな難易度でもよいので「キャンペーン」をクリアすると追加される新モードです。まず、どきどきしました、この名前に。「キャンペーン」をクリアした強者だけが挑むことを許される特別な作戦。どんな難しいんだろう……と思ったわけですが、考えてみるまでもなく、僕でも挑む資格を得たわけですからw　そんな難しいものではないはず。

それにしても蒸し暑い。梅雨はまだ明けてないんだろうか……。そして、やっぱり「スペシャルオプス」も、めちゃくちゃに熱い……。

スペシャルオプスには、アルファ、ブラボー、チャーリー、デルタ、エコーという5つのパック（段階？）が用意されています。まずどれを選ぶのか迷いまして……。たいていの場合は上から簡単だよなぁと思いながら、それぞれの説明を読んでみました。

ブラボー
AC-130ガンシップ、スノーモービルレースなど、誰もが楽しめる作戦内容になっています。

チャーリー
タイムアタック、爆薬による強行突入など、なかなか手強い作戦内容になっています。

デルタ
ブリザード、空港、邸宅、そして橋。手強い5つの作戦内容になっています。

エコー
採油施設、ファベーラとジャガーノート。短くも激しい作戦内容になっています。

ふむふむ。どう読んでも、ブラボー以上は、僕がいきなり挑むものではないようです。ブラボーには「誰もが楽しめる」とか書いてありますけどね、無責任なことにw　そりゃ敵が出てこないでスノーモービルで走り回るんならあれですが、きっと出てきますよね？　雪山なのでゴロー（『COD MW2』担当ライター。中東のテロリスト風味）みたいなヤツは出てこないとしても。

となると、やはり選ぶべきは素直にアルファなのですが……。

アルファ
どれも短めで刺激的な作戦内容になっています。

え？　えぇ!?

いや、これって、どういうことなんでしょう？　他は具体的な内容に踏み込んで説明されているのに、アルファだけはやけに抽象的です。短いということはわかったのですが、「刺激的」ってなんなんでしょう？　もしかして、これが一番難しいとか？　そんなことも想像してしまいましたが、いつまでも悩んでいても仕方がないのでアルファをプレイしてみることにしました。

最初のミッションは、ザ・ピット。見覚えがあります、これ。「キャンペーン」の最初に、武器の扱い方や走り方を覚えるために用意されていた訓練場です。地形は同じですし、およそ敵が出てくる位置も同じでしょう。楽勝楽勝。全然、刺激的じゃないじゃん！　なんてね。なぁんて偉そうに思いながら、さくっと一回、プレイしました。

1分07秒。

民間人の的を1枚撃ってしまいましたが（つぅか、こんなところに出てくるなよ！と、申し上げたい）、まぁ、それ以外は大きなミスはなかったはず。ふんふふん と、鼻歌まじりで終えてみたのですが、★1つです。「スペシャルオプス」では、クリア結果に応じて★が1～3つ、もらえます。★1つは、最低の評価です。けっこううまくいったと個人的には思っていたのに……。ただ、最初のプレイだったので、気を抜いていた部分もありました、確かに。ちょっとやってみようかなくらいの気分でした。そういう気分で、銃を手にした自分がよくなかったのでしょう。

1分04秒。

2回目のタイムです。「記録更新だ！」とほめられはしましたが、やはり★は1つです。ちなみに45秒以内のクリアで★2つ、35秒以内で★3つです。

1分01秒。

3回目です。途中、画面に「□ リロード」と表示されたので□ボタンを素直に押したところ、「別な武器に切り替えろ！リロードするより早いぞ」と、厳しい御指摘をいただきました。あれだけ何度も戦場に出ていながら、そんな大基本を忘れていたとは（キャンペーンでもマルチプレイヤーでも、あんまり時間を気にしていなかったので）。

頭の中がぐるぐるしてきました。この後も、何度挑んでも、1分を切ることができませんでした。1分1秒まではきているのに、00秒台も出ません。リロードせずに銃を持ち替えることにも注意するようになったのですが……。★2つの45秒さえ、遠くて遠い、遠すぎる目標に思えてきました。

この暑い夏に、また熱い戦いの幕が、切って落とされたのです。（株式会社アスキー・メディアワークス ゲームメディア主筆／倉西誠一　201007151359）

——— 電撃ゲームス Vol.12 ———

武器の持ち替えを考えてみた！進歩！

さぁ！　気をとり直して次に進みましょう！　とかですね、無責任に書いてていません。前回「キャンペーンを終えたものだけが挑むことを許されるスペシャルオプスをスタートさせます！」的なことを書いておきながら、「アルファ」の一発目、「ザ・ピット」でつまずいた……という話を書かせていただきました。

そして、当然のように、つまずきっぱなしですorz

あれからも何度か挑んでみたのですが、やっぱり僕には1分を切ることができないようです。これはもう、運命的なものを感じます……なんて、適当に書いて、もう次に進みたいわけです。しょせんは、とどのつまりは「狩られ道」であったように、このコラムのタイトルも「撃たれ道」です。誰も攻略情報なんか求めてはいないでしょうし、僕も、そんなものを御提供できると思ってはおりません（きっぱりと）。ごめんなさい。

また、視点を変えて考えてみれば、FPSはほぼ初めてという僕ですら、発売から8カ月経ってもまだ遊べているということ自体が、『COD MW2』の大きな魅力の1つではないかとも思うわけです。僕がヘタれすぎるということはおいておいても、このボリュームは圧倒的です。「キャンペーン」と「スペシャルオプス」という、一人で遊べる要素だけでもゲップが出るくらいのボリュームなのですが、さらに加えて無限に遊べてしまう「マルチプレイヤー」まであるわけです。どこから手をつけていいのやら、軽く途方に暮れるくらいですからね。「ザ・ピット」にいつまでも固執している必要はどこにもないわけです。どんどん！　どんどん！　（もう一回）どんどん！　次のミッションに進んでいきましょう！幸い、「スペシャルオプス」はクリアしなくても次が選べますから。

という言い訳（でも、半分は本気）で自分を甘やかし、次のミッションを選んでみました。タイトルは「篭城スナイパー」。ヤバイ。なんかかっこいいじゃないですか、このタイトル。

スナイパーライフル、クレイモアなどを使って敵の波状攻撃を撃退しろ。

というのがミッション内容なのですが、もうちょっと具体的に説明しますと、自分はビルの屋上に陣取ってさまざまな武器やプレデターミサイルを駆使し、攻め寄せる敵を撃退していく……って、なんかそのまんまですが、そういうミッションです。毎度毎度、引きあいに出して恐縮ですが、「ゴルゴ13」にもそういうシーンがありますね。要所要所に武器を仕込んでおいた建物や狭いエリアに敵の部隊を誘導してて、たった一人で殲滅してしまうというエピソード。あんなイメージです。実際、屋上にはいくつもの武器が置かれているので、気分は盛り上がります。絶対、ここから出ないぞ！　俺はここに立てこもって戦うぞ！　とか思っていたのですが……。

「クレイモアを設置しろ」。

いきなり難問です。みなさん御存知の通り、クレイモアは地雷です。屋上から投げてどっかん！　という武器ではありません。どう考えたとしても、屋上から一歩も降りていかないほうが安全なんじゃないか……そう思ったのですが、命令は命令です。ものは試しに開幕早々、武器をクレイモアに持ち替えて、階段を下り、敵が進撃してくる通路に設置して回ろうとしたのですが、撃たれる撃たれる。撃たれずに設置できたのは1つくらい。

ほぉら！　ほら！　俺の予想通りじゃん！　絶対、屋上から降りちゃダメなんだって、こういう場合は！

と、心の中でつぶやきながら、それでもこのときはまだ余裕がありましたので、合計3つ、クレイモアを設置して屋上に戻りました。ちなみに、ミッションには失敗したのですが、最後に、どの武器で何人の敵を倒したのかが表示されるんですね。命がけで設置した3つのクレイモアで倒した敵は、1人でした。あからさまに、御一人様です。ちょちょいっと操作して2回くらい撃ったプレデターミサイルのほうは17人ですよ？　一発平均8.5人とかです。まったくもって効率が悪すぎます、命がけなのに。というわけで、次からは、どれだけゴーストに「クレイモアを設置しろ」と言われても、がん無視してやりました。無理だってば、それ。わかるでしょ？　俺なんだから、戦ってるのは！

さて。このミッションのスタート時点では、武器にスナイパーライフルを持っています。これもくせ者です。「篭城スナイパー」というミッションですから、そのほうが気分が盛り上がるのは間違いありません。また、スナイパーライフルで照準を合わせると、ぐぐぐっと画面が拡大されるので、銃弾を受けた敵の反応がキレイに見えます。これはちょっと楽しい。ヘッドショットが決まると本当に一発ですし、肩や脚等、急所以外を撃ってしまったときにもんどり打って倒れるさまも、なかなか迫力があります。なのですが、正直、スナイパーライフルは扱いにくい気もします。照準画面は拡大し過ぎて、逆に照準を定めるのに時間がかかりますし、なにより連射が利きません。素早く照準を合わせて、一発必中で敵を

倒していけるならまだしも、僕のように「だいたいこのへんに敵がいるから（弾を）ばら撒く」的な戦い方をする人間には、絶対に向きません。いや、まぁ、それじゃあ、どんな武器も向かないかもしれませんが、ミッションスタートと同時に心音センサー付きのM240に持ち替えるようにしてからは、かなり生存確率が上がりました。敵が遠くにいるうちはなかなか弾が当たりませんが、開幕早々に武器を持ち替えたら、次はプレデターミサイルをぶっ放していればいいのです。それが終わるころには、ちょうどM240でも狙える感じに敵が接近してくれています（なんか違う気がしますが、そんな感じです）。また、心音センサーもかなり使えます。慣れないうちにはどこから撃たれているのか（敵がどこにいるのか）もわかってなかったのですが、心音センサーのおかげで適確に立ち回れるようになりました。キモは、左手のビルでしたね、はい。その屋上から狙ってくる敵が、意外なくらいに多かったのです。

第一波を退けると、第二波に移るのですが、数秒ほど間が空きます。ここでやるべきことはRPG-7への持ち替えです。なぜなら、第二波がはじまると、左手奥から敵のジープがやってくるからです。これはRPG-7で撃退です。それも、なるべく早めに（遠くで）。そうしないと敵が自分のいるビルの真っ正面でわらわらとジープを降りてきて、あろうことか、屋上にフラググレネードを投げてきたりするからです。狭い屋上では、なかなか逃げることもできず、おたおたしている間に、投げ返しに失敗して……ということも何度かありました。でもなぁ、動いてるジープをRPG-7で撃つのって、けっこう大変なんだよなぁ。いっそ、プレデターミサイルでぶっ飛ばしたほうがいいのかもしれませんが、正確なところはわかりません。試してみよう。

そして、毎度毎度なのですが、くだらないことを細かく書いているうちに、文字数が尽きてしまっております。この続きは次号！　ではなくて、もしかして「電撃FPS」に書かせていただく？　かも？しれません。（株式会社アスキー・メディアワークス ゲームメディア主筆／倉西誠一　201008020312）

―――― 電撃FPS ――――

兆し

篭城スナイパーです。篭城しているつもりではあるのですが、さっぱり……。電撃ゲームスにも書かせていただいたのですが、さっぱりです。第一波はなんとか生き残れるようになりました。手順も見えてきました。

まず心音センサーがついた武器に持ち替える（スナイパーライフルで華麗にヒット！　なんて僕には無理）→クレイモアなんか絶対に設置しにいかない（死にそうになりながら設置しても2、3人しか殺せない）→あれだったらいきなりプレデターミサイルをぶっ放す（これが一番、効率がいい）→心音センサーで敵を見つけて撃つ→チャンスがあればプレデターミサイルをがんがんぶっ放す→注意すべきなのは、左手のビルの屋上にどかどか現れるヤツら→意外に見落としがちなのは、画面右手をこっそり接近してくるヤツら。

というところでしょうか。なんかこう書いてたら、うまい人みたいに思えてきました。やるじゃん！　俺！　一回だけ書かせてください。でも、第二波になると途端にアウトです。あろうことか、敵がビルの屋上にまであがってきやがって、mjd？　と振り返ったところをずどんとかですね、ありえないから死にっぷりとして。いかに『COD MW2』がやられっぷりの万国博覧会なのだとしても（だっさいなぁ、このたとえ）、これはない。ちょっとばかりめげましたが、まだまだ挑んでおります、「篭城スナイパー」。こんなことであきらめる僕だったら、とっくの昔に投げ出していたことでしょう、『COD MW2』も『モンスターハンター』もw

さてさて。この文章はいつもの電撃ゲームスではなく、「電撃FPS」という本に掲載されるわけです。読み捨ての雑誌とはちょっと違いますので、なにかいい話を書こう！　とか思ったのですが、そもそも僕に攻略的ないい話なんか書けるわけがないのです。実人生的にも「おばあさんの手を引いて横断歩道を渡った」とか、そんなことしませんから、ゲームであれなんであれ、いい話は書けない。ごめんねorz > 谷やん（担当編集）

しかも、手前味噌過ぎですが、この機会に僕が『モンスターハンター』について書いている「狩られ道」という無駄コラムと「撃たれ道」を比べてみたのですが、ゲームをプレイしはじめてからの経過時間が同じくらいのタイミングで書いていた文章を比較してみても、「撃たれ道」の方がはるかに話が進んでいません。いつまでたっても、同じミッションのことばかりというか、同じ行動のことばかり書いています。「狩られ道」もたいがい話の進まないコラムですが、「撃たれ道」のそれは異常。しかも、毎回シリキレトンボ的な終わりっぷりで申し訳ないことこのうえない。どうなのか？　それ？　とも思うところですが、よくぞここまで書くなあといいますか、書けるなぁということにも気づきます。そして　それは、僕のライティング能力とはまったく関係がありません。

『COD MW2』の主成分は、射撃ではなく、ドラマなのです。

もしかするとそれは僕にとってだけ？　なんてことは絶対にありません。あきらかにそうでしょう。特に、FPSの経験があまりないユーザーにとっては。このコラムにも書いていますが、いきなり戦場に放り込まれてどきどきしたり、マクタビッシュの不適切なアドバイスに憤慨したり、敵ながら頼りがいのあるマカロフにほれぼれしたり、敵の足を撃ってみんなで追いかけ回して大騒ぎになったり、突然！　屋根を踏みハズしてみたり、あの要塞からの脱出シーンは本当に見事でしたし、侵攻された（なんでもない）アメリカの郊外の町で戦う時はなんともいえない高揚感を覚えましたし、その流れでウイスキーホテルに突入する時はかんちがいもはなはだしい使命感のようなものまで感じていましたし、ラストシーンの（ある意味では）あっけなささえ、すべてがドラマでした。

あえて誤解を恐れずに書かせていただければ（また、論点としては古い話なのですが）、日本のコンシューマゲームはこれまで、（一部の例外を除いて）物語を「語って」きました。「読ませて」きたと言い換えることもできるかもしれません。ゲームというかたちにパッケージングこそされていましたが、語りとは本質的に一方向の行為です。語って聞かせるものですから。相手の状態も問いませんし、また、語られるユーザーも、自分の都合のいいようにゲームをプレイし、物語を消費することができました。このことには、初期のコンシューマゲーム機のスペックも影響していたと思います。今からは想像もできない荒さのドット絵を表示して、そこにテキストを流すくらいしかできなかったのですから。ただ、日本のクリエイターはここで異様ながんばり、こだわりを見せました。スーパーファミコン中期以降のタイトルは、まさにドット絵の極み、匠の技とも言えるような表現を手にしていました。

一方、その当時、海外から入ってくるタイトルがテーマにしていたのはリアリティでした。人気スポーツがゲームの題材となって大ヒットする構図は今も変わってはいませんが、その描画たるや信じがたいものがありました。似ても似つかない（というほどではなかったかもしれませんが）顔グラフィックを出しておいて、「これが●○（選手名）のバスケットゲームだ！」というわけです。信じられませんでした。とても日本では売れるわけがなく、「海外ゲームはこれだから」「海外ゲームはしょせん一部のマニアのものだ」という悪印象だけが残り、それは今も尾を引いている部分があります。

兆しは、PS2でした。

PlayStationレベルではまだまだでしたが、PS2以降、コンシューマゲーム機は海外のクリエイターが考えるリアリティをそのままストレートに表現できるマシンスペックを手に入れました。ここで、ある分岐が起こったのではないかと、僕は思います。日本のクリエイターは、そのマシンスペックを「語り」の精度を上げることに費やしました。ドット絵にカクカクの文字で表現されていたものが、とんでもなく美麗な、そして長いムービーに変わりました。キャラクターは肉声でしゃべるようになり、まさに「語り」の極致に至ったのです。

一方、海外のクリエイターも、それまで同様に「リアリティ」というテーマを実現するために、そのスペックを使いました。ただ、彼らが挑んだのは、より広範なリアリティでした。リアルなグラフィク、リアルな情景、リアルな世界、そして、リアルな時間。どうしてアングロサクソンはそうなのかなぁといつも不思議なのですが、彼らはゲームソフトの中に、はっきりともう1つの世界を詰め込みはじめたのです。ユーザーはゲーム機の前に座って語られるストーリーを読むのではなく、鼻歌でも歌いながら散歩に出るような感覚で、もう1つの世界に没入できるようになったのです。

長々と『COD MW2』とは関係のないことを書きましたが、結論は、そういうことなのです。僕自身はもともと他人からなにか言われたり指示されたりするのが大キライというか、なに言われても聞きゃしない性質だということはおいといても、このモンスタースペックの時代に、受け入れられやすいゲームとは、少なくともゲームがドラマを生む手法の根本は、リアリティの追求なのです。そのことが、（この2つを同列に語るのはどうかと思いますが）全世界で1000万本以上『COD MW2』が売れる理由であり、僕が何万字も書いて書いて書きまくってしまう理由でもあるのです。

最後に。僕は『COD MW2』の国内での販売がスクウェア・エニックスによって行われたことを高く評価しています。これは絶対にポジティなポイントでした。また、詳細は省きますが、僕たちが『COD MW2』に注力してきたきっかけの1つは、スクウェア・エニックスのとある役員のツイッターでのつぶやきでした。現時点、世界最先端のゲームタイトルを、最先端を走るソフトメーカーが手がけ、新しいコミュニケーション手法で伝える。『COD MW2』にはそんな新しさを感じるということもまた、このタイトルのポジションを示していると思います。（株式会社アスキー・メディアワークスゲームメディア主筆／倉西誠一　201008191254）

TASKFORCE
6866







代理戦争を終焉へと導く ブラックオペレーション

——それは歴史上に存在しない極秘の作戦

『COD MW2』大ヒットの記憶も新しいなか、シリーズ最新作が早くも登場する。今作の舞台は、「泥沼化」と形容されることも多いベトナム戦争。アメリカ軍の視点から、この歴史的な戦いの闇の部分が描かれる。

現代戦、第2次世界大戦以外をテーマにしたシリーズ最新作

これまで『COD』シリーズは、大きく2つのテーマを題材に展開してきた。1つは第2次世界大戦を描いたシリーズで、もう1つは架空の現代戦をテーマにしたシリーズだ。今作『ブラックオプス』は今までとは異なり、その題材にベトナム戦争を選んでいる。共産主義国家の支援による圧倒的な物資とベトコンのゲリラ戦によって混迷・長期化したこの戦いは、アメリカが唯一敗北した戦争でもある。プレイヤーは、この泥沼化した戦争の行方を、アメリカ軍に所属する複数の兵士の視点から見届けることになる。そこで明らかになる事実とは……。

CHECK ベトナム戦争とはどんな戦いだったのか?

ベトナムの再植民地化を狙うフランスと、独立を目指すベトミン（ベトナム独立同盟会）の間で、1946年に起こった第1次インドシナ戦争。この戦いのあとに資本主義と共産主義の援助により、領土内に生まれた南北2つの国による争いがベトナム戦争である。アメリカ、イギリス、フランスが支援した南ベトナム、ソ連と中国が支援した北ベトナム。1つの国家内で起こった内紛のようでいて、実は異なる主義を持った別の国家が後ろ盾となる典型的な代理戦争であった。



◀奇襲や夜襲、待ち伏せなどの戦法を使うゲリラ兵がアメリカ軍に対抗する。







CALL OF DUTY® BLACK OPS™
コール オブ デューティ ブラックオプス

コール オブ デューティ ブラックオプス

TITLE DATA

- ●発売日：2010年発売予定
- ●価格：価格未定
- ●ハード：PS3、Xbox 360、PC
- ●ジャンル：FPS（ファーストパーソン・シューティング）
- ●メーカー：スクウェア・エニックス（発売元）／Treyarch（開発元）
- ●プレイ人数：未定／オンライン対応

世界各地で遂行される

これまでのシリーズ同様、本作でも世界各地を舞台に、複数のグループの視点から物語が描かれていくようだ。ここでは現在判明している2つの任務と、主人公が属する特殊部隊を紹介しよう。





◀現時点ではジャングルと雪山のほか、市街地戦の写真も公開されている。ただし市街地戦の詳細は、残念ながら判明していない。

アメリカ軍特殊部隊 MACV-SOG

MACV-SOGとは、アメリカ軍が派遣した南ベトナム軍事援助司令部（U.S.Military Assistance Command,Vietnam）に属する特殊部隊SOG（Studies and Observations Group）のこと。これは実際に存在した部隊で、その名のとおりベトナム戦争にアメリカが軍事介入するために組織された特殊部隊だ。このグループは不正規活動、非合法活動が中心で、実際にどのようなことを行っていたのかは明かされていない。



MACV-SOG隊長

上の写真はMACV-SOGの隊長。現時点で名前は不明だが、プレイヤーはMACV-SOGの隊員の1人になって、彼のもとで多彩な任務に当たる。

Jungle in Vietnam

ベトナムは、南北の距離が約1,200kmと細長い国土を持つ国。北部には四季があり、南部は常夏。同じ国内でも地域によって気候に大きな差がある。この極端な気候を持つ国での作戦は、アメリカ軍にどのような影響を与えるのだろうか?

MISSION ジャングルでは敵のキャンプを強襲!

６月にアメリカで行われたメディアブリーフィングでは、2つの土地で展開される任務の内容が紹介された。それによるとジャングルでは、アメリカ軍の特殊部隊MACV-SOGに所属するプレイヤーは、ほかの隊員とともにジャングル内に設置された北ベトナム軍のとあるキャンプを目指すことになる。鬱蒼と生い茂る草木をかき分け、１人がようやく通れるほどのベトコンの掘ったトンネルを潜った先で、ようやく目的地のキャンプを発見。こちらの襲撃を予期していなかった隙だらけの敵兵を倒して、そこに駐機していた敵の攻撃ヘリコプター・ハインドを強奪する。そのまま離陸して川の上空を飛びながら、敵兵の乗ったボートや川にかかる橋などを破壊しつつ進む。するとそこへ、別のキャンプから飛び立った敵の攻撃ヘリが襲来。ヘリ同士の空中戦が行われる。



さまざまな極秘任務





◀厳重な警備がしかれているソ連の基地周辺でのミッション。仲間の兵を呼ばれないように音を立てずに戦うか、それとも気づかれても一気にせん滅できる殺傷力の高い武器を使用するか……。

Ural Mountains in Soviet Union

ウラル山脈は、ロシア（ベトナム戦争当時はソ連）からカザフスタンまでの南北約2,500kmにわたって連なる山脈だ。この巨大な山脈のどこかにソ連軍の基地が建設されている。『ブラックオプス』では、この基地もミッションの舞台となる。ここで活躍する部隊がMACV-SOGなのかは、まだわかっていない。

新しい武器と特殊なアクション

本作は、ベトナム戦争があった1900年代中頃が舞台となるため、当然ながら現代戦で使われるようなハイテク武装は登場しない。そのため、武装の多彩さという点では『モダン・ウォーフェア』シリーズに劣るものの、本作ならではの武器も用意されている。その1つがボウガン。これを使えば、音を立てずに敵兵を倒すことや、爆薬の付いた矢を装填して敵をまとめて倒すことができる。また武器ではないが、ステルスアクションも盛り込まれているようだ。



◀音を立てることなく矢を放つことで、敵に気づかれずに倒すことができるボウガン。スコープが付いているので命中率は高い。矢を交換すれば、殺傷力を上げることも可能だ。



▶敵に気づかれないように後ろから近づくことができれば、写真のように高所から敵を投げ落とすことも可能。これがステルスアクションだ。このほかにもアクションが存在する!?

MISSION ウラル山脈ではソ連軍基地に潜入！

緑の濃いベトナムのジャングルとは打って変わって、ソ連の雪山で展開される任務。ここではウラル山脈にある基地に潜入し、破壊工作を行うことが目的だ。まずは基地周辺に待機している味方部隊に対して上空の偵察機から指示を出し、敵の監視をかい潜りながら基地への接近を試みる。基地へは、建物の上部からロープによるラペリング（ぶら下がり）でガラス窓を破って強行突入する。窓を破った瞬間はスローモーションになるので、この間に敵を狙い撃ちすることが可能だ。基地内で目的の機械を破壊したあとは、敵と戦いながら脱出。追ってくる兵士との戦闘による爆発で雪崩が起こって、決死の覚悟でガケから飛び降りる。

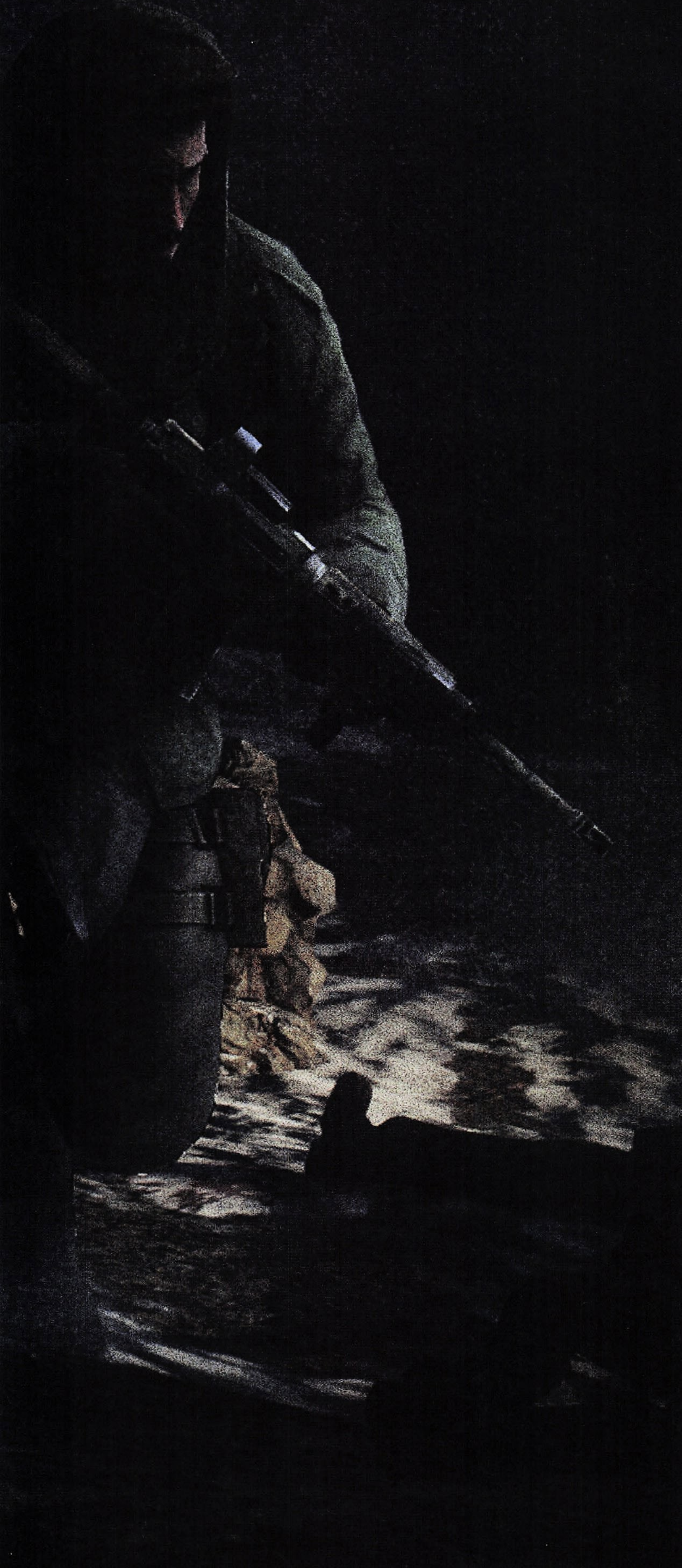
かつてない戦いのブームを到来させる
ハイクオリティな作品群
それぞれの魅力を一挙公開

OTHER FPS・TPS

海外では次々とヒット作が生まれ、超人気ジャンルとして知られているFPS・TPSだが、これまで国内ではそれほど注目が集まらなかった。しかしながら昨今、立て続けに良作が発表・発売されてきたことでようやくそのおもしろさが認知され、1つのブームになろうとしている。ここからは、そうしたブームを牽引する同ジャンルの代表的な作品の魅力に迫ってみよう。いずれも、射撃の爽快感を思う存分味わえるものばかりだ。



イメージCG：『メダル オブ オナー』



TITLE INDEX

FPS (FIRST PERSON SHOOTING)

これまで第2次世界大戦を描いてきた人気FPSシリーズの次なる舞台は、現代のアフガニスタン。いまだ不安定な情勢が続くこの地で、知られざるエリート兵士達の戦いが描かれる。アメリカ軍特殊部隊のなかから、さらに過酷な訓練を乗り越えたものだけが認められる「Tier1 オペレーター」。そのメンバーとなったプレイヤーは、現代の特殊ミッションを体験していく。また、数々の進化をとげたマルチプレイにも注目。

FPS・TPSのジャンルが好きなユーザーなら、興味を持っている人も多いであろうサバイバルゲーム。しかし若干の敷居の高さから、体験に踏み切っていない人も多いはず。そんなサバイバルゲームを手軽に楽しむことに注目した人気シリーズの第2弾が登場。さまざまなマップで対戦する楽しさはもちろん、仲間との協力プレイやキャラクターカスタマイズなどの要素も充実した作品。その魅力とポイントを紹介しよう。

西暦2552年、宇宙へと繁栄の手を広げた人類が、突如現れた異星人軍事同盟“コヴナント”との戦いを繰り広げていく『Halo』シリーズ。今作では、初代『Halo』の物語につながる惑星リーチでの戦いのなかで、人類最強の強化兵士・スパルタン達が、マスターチーフを残して壊滅してしまった事件の顛末が描かれる。前作『ODST』より進化したゲームモード「Firefight」のほか、オンライン対戦にも注目だ。

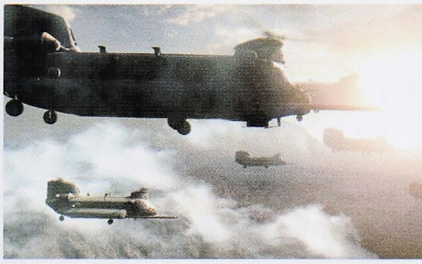
TPS (THIRD PERSON SHOOTING)

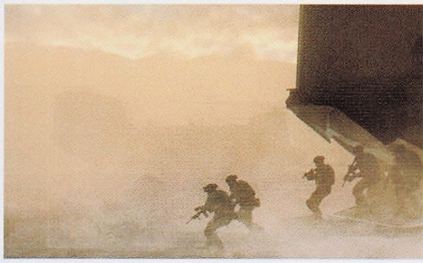
和製TPSとして、AK（エイクリッド）やVS（バイタルスーツ）といった独自の要素を盛り込み、好評を博している『LOST PLANET』シリーズの最新作。今年の5月に発売されたのち、世界各国でマルチプレイが日夜繰り広げられている。これからマルチプレイを始めようとしているプレイヤーのために、「対戦の準備と心得」と題して、必要な知識を伝授。ポイントの稼ぎ方や、武器の知識、対戦のコツなどを解説する。



特殊部隊“Tier1”彼らの任務に失敗は許されない

現代戦では、高度に電子化された多彩な兵器が戦場の花形として登場する。しかし決定的な局面では、鍛え抜かれた兵士の銃が勝敗を決するのもまた事実。これまで第2次世界大戦を舞台に連合軍兵士の苦闘と栄光を描いてきた『メダル オブ オナー』シリーズは、その最新作で、複雑化する現代戦のどのような一面を描き出すのだろうか。









▶大国同士のパワーゲームの狭間で、数十年にわたって不安定な情勢が続くアフガニスタン。かの地を舞台に、ヘリコプターを使った空挺作戦や市街戦、少人数による潜入任務など、豊富なバリエーションの戦いが用意されている。砂塵に包まれる荒野から、くすんだ街並みまで、リアルに再現された風景にも注目したい。

EAの人気FPS『メダル オブ オナー』久々の新作は現代の特殊作戦がテーマ

『メダル オブ オナー（以下、MoH）』は、全世界シリーズ累計2,000万本の販売本数を誇る人気シリーズ。本作は、2007年発売の『MoH エアボーン』以来となる最新作で、これまでの第2次世界大戦から現代戦に舞台を変更。特殊部隊の作戦を体験できるシングルプレイと、最大24人対戦が可能なマルチプレイの２つのモードで構成されている。



現代兵器を駆使して勝利をつかめ!

◀兵士達が携行する各種銃器に加え、APC（装甲兵員輸送車）やバギーなどの乗り物も登場。うまく活用して敵の裏をかきたい。また強固に守られた敵の陣地は、航空支援などの強力な攻撃を駆使して突破可能だ。

メダル オブ オナー		
2010年10月14日発売	¥7,665(税込)	
PS3	ジャンル	FPS(ミリタリーFPS)
	メーカー	エレクトロニック・アーツ
	備　考	プレイ人数：1人用／オンライン対応(最大24人)
2010年10月14日発売	¥7,665(税込)	
Xbox 360	ジャンル	FPS(ミリタリーFPS)
	メーカー	エレクトロニック・アーツ
	備　考	プレイ人数：1人用／オンライン対応(最大24人)
2010年10月14日発売	オープン価格	
PC	ジャンル	FPS(ミリタリーFPS)
	メーカー	エレクトロニック・アーツ
	備　考	プレイ人数：1人用／オンライン対応(最大24人)



SINGLE PLAY

実在する部隊“Tier1”の知られざる戦いを描く!

シングルプレイモードは、国家指揮最高部（NCA）直轄の特殊部隊“Tier1 オペレーター”の視点で描かれる。彼らは米軍に所属する5万人の特殊部隊員のなかから、さらに厳しい基準で選ばれたエリート。プレイヤーは彼らの持つ特別なスキルを駆使して、危険な任務に挑むことになる。このほか陸軍のDELTAや、航空支援を担当する海軍のSEAL、アフガニスタンに展開するレンジャー連隊など、さまざまな部隊の一員となって、1つの戦いをさまざまな角度から体験できる。



POINT1

実際の隊員の取材をもとに任務を再現!

◀ゲーム中の任務内容は、実際の隊員の協力を得て制作。アフガニスタンをはじめ、中東や南アジアといった不安定な地域での戦場を知る、彼らの実体験がゲームにフィードバックされている。



POINT2

いまだ戦火が続くアフガニスタンが舞台に!

◀本作の舞台となるアフガニスタンは、ソ連の侵攻や撤退後の内戦、多国籍軍の侵攻などを経て、いまだに不安定な情勢が続く地域。天然の要害となった荒野や市街地で、緊張感のある戦いが展開する。

MULTI PLAY



最大24人でオンライン対戦! 多彩なマップで腕前を競え

マルチプレイモードは、『バトルフィールド』シリーズで知られるエレクトロニック・アーツの開発スタジオの1つ、EA DICEが制作を担当。彼らの持つ対戦FPSの制作ノウハウを生かした、奥深いゲーム性が堪能できそうだ。また、『バトルフィールド：バッドカンパニー』の2作品で注目を集めたフロストバイトエンジンの描画能力により、建物などのオブジェクトが破壊可能に。立てこもる障害物ごと相手を吹き飛ばす、豪快なバトルが『MoH』でも楽しめる。

GAME MODE

プレイヤーの好みに応じたゲームモードを用意

判明しているマルチプレイモード（ルール）は、コンバットミッション、チームアサルト、ハードコアの3つ。コンバットミッションはプレイヤー同士が協力して作戦目標を達成する戦術的なモードで、チームアサルトは戦術よりも腕前がものをいう。ハードコアは、マップの非表示やダメージの上昇でリアリティを追求したモードだ。

コンバットミッション

攻撃側と防御側に分かれて、指定された拠点をかけて戦うモード。1つの拠点を制圧すると、次の制圧ポイントが指定される。マップを進撃しつつ、すべての拠点を制圧すると攻撃側の勝利となる。

チームアサルト

2チームに分かれて、相手を倒した際のポイントを競うモード。このモードでは、回復アイテムをはじめ、兵士をサポートするガジェット（装備）が使用できず、純粋にプレイヤーの腕前を競うことができる。

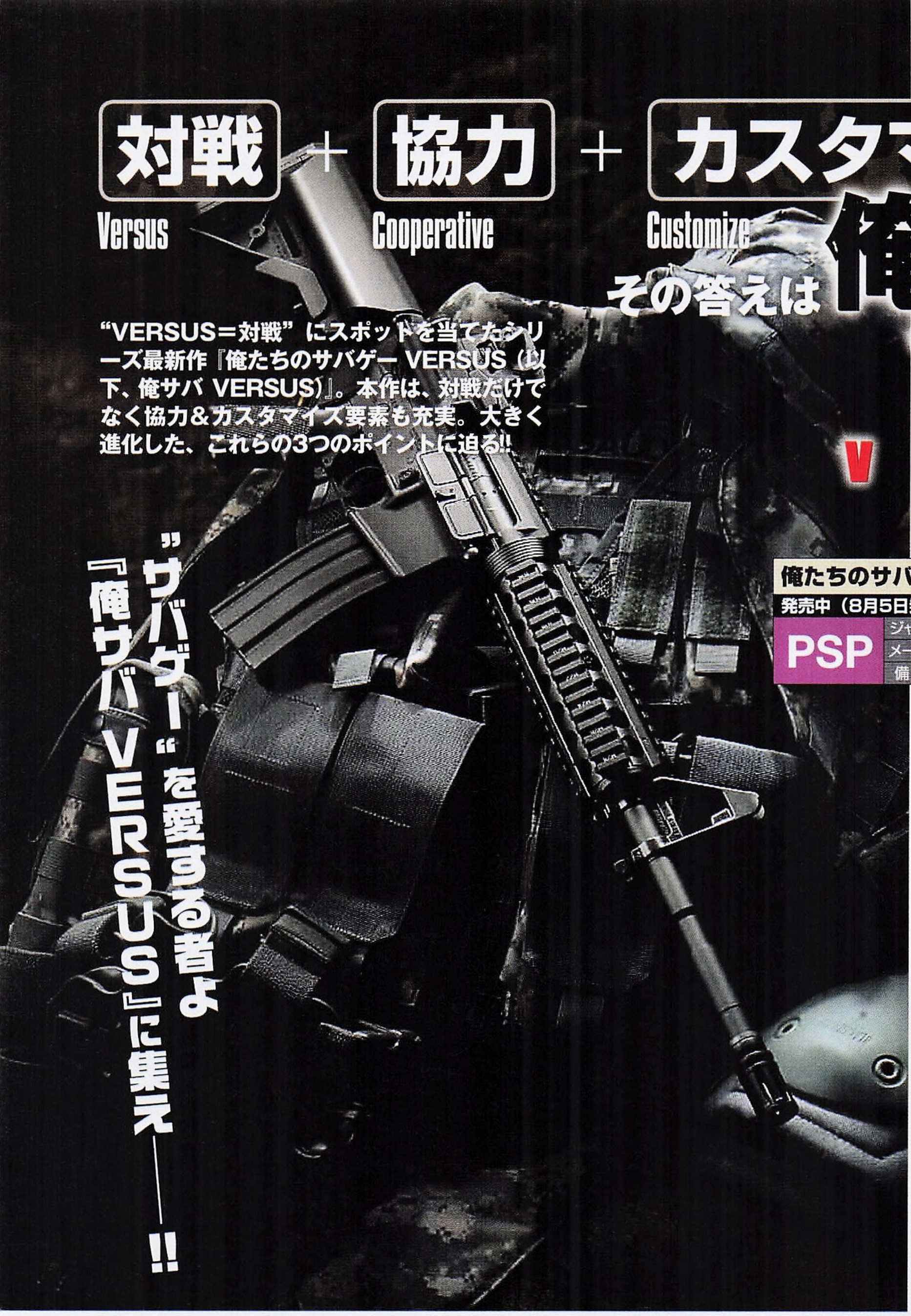
CUSTOMIZE

ランクシステムで多彩な装備のカスタマイズも可能

マルチプレイには、ゲームで経験値を獲得することでプレイヤーキャラクターが昇進するランクシステムが存在。ランクによって新たな武器やガジェットが解除される。また、マップやモードに応じて武器をカスタマイズすることも可能だ。



◀グリップやスコープなどのパーツで武器の使い勝手も変わる。



対戦 + 協力 + カスタマイズ

Versus　Cooperative　Customize

その答えは 俺たちのサバゲー VS VERSUS

“VERSUS＝対戦” にスポットを当てたシリーズ最新作『俺たちのサバゲー VERSUS（以下、俺サバ VERSUS）』。本作は、対戦だけでなく協力&カスタマイズ要素も充実。大きく進化した、これらの3つのポイントに迫る!!

“サバゲー”を愛する者よ『俺サバVERSUS』に集え――!!

俺たちのサバゲー VERSUS		
発売中（8月5日発売）		¥5,040（税込）
PSP	ジャンル	FPS（サバゲーシューティングアクション）
	メーカー	ベストメディア
	備考	プレイ人数：1～8人

本格“サバゲー”を手軽に楽しめる人気シリーズ第2弾が発売中!!

自然あふれる屋外はもちろん、人工物で構成された屋内でも、エアガンを使った撃ち合いを楽しめるサバイバルゲーム（以下、サバゲー）。レジャースポーツとしての人気が高い半面、場所の設定などの準備が大変で、なかなか手軽には遊べないのも事実だ。そんな遊びたいけど遊べない不完全燃焼なサバゲーファンにオススメしたいのが、PSPで好評発売中の『俺サバ VERSUS』。サバゲーの興奮を1人プレイ&多人数で、いつでもどこでも手軽に楽しめる。



▲本作は、PSP本体とソフトを持ち寄ってプレイすれば、最大8人での対戦&協力が可能だ。サバゲー仲間を誘って、ぜひこの興奮を共有しよう！

『俺サバ VERSUS』は初心者でもすぐになじめる簡単ルール!!

サバゲーの魅力である対戦のライブ感を、ゲームで再現した『俺サバ VERSUS』。だからといって本作は、サバゲーを実際に遊んでいる人だけに向けたマニアックな内容にはなっていない。「興味はあるけど敷居が高そう……」と思っている初心者でも、すぐになじめるルールとなっている。



◀サバゲー講座を収録した「俺サバTV」。ファントム山崎氏とアイドルの相原みいさんが、動画でルールなどを解説してくれる。

ルール1 弾が当たったら行動終了と単純明快

同じFPSでも『俺サバ VERSUS』がほかと一線を画す部分が、1発ヒットした時点で行動終了になること。実際のサバゲーではヒットは自己申告制だが、本作では当たった時点で自動判定してくれる。わかりやすく、フェアに戦える安心設計だ。



◀対戦ルールをライフ制にすると、残りライフが尽きるまでは復活できる。ただし何も考えずにすぐ復活すると、その直後に狙われる可能性も。復活のタイミングを見計らうという駆け引きも、ライフ制では重要な要素かも?

ルール2 バディと組んで行動するのが基本!

ゲームを始めると、まず自分のキャラとバディの設定を行うことになる。バディは基本的にプレイヤーのそばにいて、さまざまな連係プレイを可能にしてくれる心強い相棒だ。プレイヤーが倒されても、バディが生き残っていれば戦いを続行できる。



◀バディは1人プレイの対戦時にのみ登場する。途中でバディに操作をチェンジすることも可能だ。プレイヤーかバディのどちらかを囮にして、囮のほうに集中している敵の背後へ回り込む、といった作戦も実行できる。

対戦

さまざまなルールで敵チームを撃破

メインモードの「対戦」には、1人プレイ用の対戦（①）と、アドホック通信による通信対戦（②）の2つが用意されている。①の対戦は、画面に対戦相手が3チーム表示され、プレイヤーはそのなかから1チームを選び、バディと協力して勝利を目指すというもの。なお、ルールは対戦相手によって異なっている（タイムトライアルを除く）。対戦に勝利すれば俺サバマネーが手に入り、エアガンやコスチュームの購入が可能だ（詳細は後述）。一方、②の通信対戦では、同じソフトを持った友達同士で集まれば、最大8人による個人戦やチーム戦を楽しめる。通信対戦は①とは異なり、対戦フィールドや時間帯、対戦時間、さらにルールも自由に選べるなど、1人用とはまた違った遊びが可能だ。



▲4つ目の「タイムトライアル」は、次々と出現するマトを制限時間内に撃つというルール。素早くマトを探すことが記録更新のカギとなる。



▶フラッグ戦は、相手チームのフラッグを先に奪取したほうが勝利となる。このルールでは、フラッグを奪う役、動かずに守る役、といった役割分担も重要になってくる。

■収録ルール

ルール名	内容
殲滅戦	相手チームを全滅させると勝利
フラッグ戦	相手チームのフラッグをゲットする、もしくは全滅させると勝利
ライフ戦	相手チームを全滅させると勝利。 チームごとに設定されているライフ数ぶんは復活可能
タイムトライアル	時間内にすべてのマトを撃つ
バルーンファイト	時間内にすべての風船を割る

VERSUS

通信対戦Report

シンプルだからこそ誰でもハマる!

1人用の「対戦」も熱いけど、やっぱり対人戦こそサバゲーの醍醐味。ということで、実際にライター＆編集が集まって、通信対戦をプレイしてみました。ちなみに『俺サバ VERSUS』では最大8人で対戦が可能ですが、今回は4人対戦の模様をお伝えします。行ったのは、個人戦の殲滅戦。最後まで残った者が勝者となるルールです。通信対戦ではフィールドや時間帯を自由に選べて、今回は夜の工場でバトルスタート！　建物内は障害物が多く、しかも視界が悪いため、相手を捜すのに一苦労。ただ、誰かがエアガンを撃つと、その方向に赤いマークが表示されるので、それを頼りにじりじりと全員が接近。最終的には通路で4人が鉢合わせとなり乱戦に！　結局、勝利の女神は、最後に合流した編集Cに微笑むという結果となりました。鉢合わせしたときに思わず声があがるなど、初期装備のまま戦ってもかなり盛り上がった今回の対戦。ぜひ、気の合う戦友を見つけて、この熱き戦いを体験してみてください。



▲「お試し版」をほかのPSPに配信できるゲームシェアリングにも対応。しかも、これで最大4人による対戦が可能！

協力

バディに指示を出して敵チームを倒せ!!

基本的には個人戦よりも、チームに分かれて戦うことが多いサバゲー。そのため本作では、1人プレイのときにバディが必ず同行してくれる。通常、このバディはプレイヤーとセットで自動的に行動してくれるが、Lボタンで開くメニューで操作キャラを切り替えることも可能。前方をプレイヤーが防衛し、後方をバディに防衛させるといったシチュエーションで、操作キャラを素早く切り替えながら、迫ってくる敵を倒すといった拠点防衛的な戦い方もできる。



▲敵の攻撃が激しいときは、Lボタンのメニューから「援護要請」を選択。バディが一緒に射撃してくれる。



COOPERATIVE

カスタマイズ

プレイヤーの分身&バディの装備を変更!!

ゲームスタート時に行うプレイヤー＆バディのキャラメイク。性別や髪型の設定はこの時点でのみ可能だが、それ以外の装備品のカスタマイズはいつでもできる。ただし装備品の購入には、対戦に勝利して俺サバマネーを入手する必要がある。なお、これらカスタマイズのデータは、ソフトを持ち寄った通信対戦でも反映される。ぜひともこだわりたい。

●プレイヤー&バディの外見の選択

ゲームスタート時にキャラメイクできる項目は、性別、顔、服装、ボイス、コードネームの5つ。そして、男女ともにフェイスは9種類、ボイスは8種類とバリエーションは豊富だ。下で紹介する装備品との組み合わせを考えると、対戦時のキャラのかぶりの心配はなさそうだ。クールなキャラにするか、ウケ狙いの路線でいくかはプレイヤーしだい。



▲女性は金髪美女からおばさんまで幅広い容姿をカバー。男性はイケメンや某海賊風など、こちらも個性豊か！

●武器の購入(※)

武器は国内最大のエアガンメーカー・東京マルイが完全監修。商品ラインナップは実際に販売されているもの（製造終了品もあり）。



▲ゲーム中のエアガンの販売価格は、東京マルイの販売価格と同じというこだわりっぷり！

●コスチュームの購入

エアガン以外にこだわりたくなるのが、対戦時の服装だ。本作では人気ブランドのファントムが服装の監修を担当。実戦的な迷彩服からメイド服まで、その種類はさまざま。



▲普通は目立たない迷彩色を選ぶのがセオリーだが、あえて目立つ色を選択するのもあり!?

CUSTOMIZE

※購入可能な武器は公式サイトにて公開中（http://oresaba.jp/vs/）

最終防衛ラインから始まる壮絶な戦いのプロローグ

『Halo』シリーズのプロローグにあたる最新作『Halo: Reach』が9月15日にいよいよ発売！ 本作はシステムやキャラクターのモデリングがゼロから作り直されているなど、シリーズの集大成にふさわしい内容となっている。

HALO REACH

Halo: Reach		
2010年9月15日発売	¥7,140(税込)※	
Xbox 360	ジャンル	FPS(シューティング)
	メーカー	発売元：マイクロソフト／開発元：Bungie
	備考	プレイ人数：1～4人／オンライン対応(最大16人)

※リミテッド エディション：¥8,610（税込）／レジェンダリー エディション：¥16,590（税込）

初代『Halo』につながる前日譚 最強の兵士・スパルタンに起こった悲劇とは？

これまでに発売された『Halo』シリーズ5作品によって語られてきた、人類と異星人軍事同盟“コヴナント”との壮絶な戦い。『Halo 3』で物語は一応の完結を見たものの、シリーズをとおして見ると物語にはまだ謎が残っている。その1つが最終防衛ラインだった惑星リーチにおける強化兵・スパルタン達の最期。人類最強の兵士であったはずの彼らがなぜ負けたのか？ その謎がわかるのが本作だ。



1 人類が誇る最強のスパルタン部隊 (Campaign Mode)

POINT 戦いを彩る2つのゲームモード

本作にはシリーズでおなじみの「Campaign」モードと、前作『ODST』で導入された「Firefight」モード、オンライン対戦モードが収録されている。ここでは、基本となる「Campaign」と「Firefight」を紹介しよう。

Campaign Mode

1人プレイまたは最大4人による協力プレイでストーリーを進めていくモード。協力プレイ時は、スパルタンのみで構成されたノーブルチームのメンバーをそれぞれが操作する。

Firefight Mode

『ODST』で初めて収録されたモード。プレイヤーは最大4人の仲間と協力して、四方八方から進軍してくるコヴナント兵を、ひたすら迎撃していくというサバイバルモードだ。



2 シリーズ初となる成層圏の戦いを収録 (Campaign Mode)



3 仲間とともに敵を迎撃 (Firefight Mode)

1 スパルタンとは、遺伝子操作により作り出された強化兵のこと。プレイヤーはスパルタンの精鋭で編成された小隊「ノーブルチーム」に補充要員として配属された“ノーブル・シックス”となる。
2 成層圏で戦う3D・STGモードがシリーズで初めて収録された。これも「Campaign」モードの一部で、UNSC（国連宇宙司令部）の戦闘機を操ってコヴナント軍の戦闘機や戦艦と戦う。
3 「Firefight」モードは、幾度となく出現する数十体のコヴナント兵を倒していくモード。本作ではフレンドとのプレイだけでなく、マッチングによるオンラインプレイも可能になった。
4 コヴナント兵を倒す方法は必ずしも銃による攻撃だけではない。敵の後ろにこっそり近づくことができれば、ナイフなどを利用した暗殺術によって一撃で仕留めることも可能だ。
5 押し寄せてくるするコヴナント兵のなかには、「ハンター」などの巨大な体躯を持つものもいる。



4 暗殺時に専用モーションを採用 (Firefight Mode)



5 ボスキャラクラスの巨大な敵も出現 (Firefight Mode)

ゴーストリコン フューチャーソルジャー

発売日未定	価格未定
PS3 / Xbox360	ジャンル：TPS（アクションシューター）
	メーカー：ユービーアイソフト
	備考：プレイ人数：未定／オンライン対応

光学迷彩やパワードスーツは、もうSFじゃない！

ミリタリーファンに根強い人気の『ゴーストリコン』シリーズ。最新作である本作は、米軍で実際に開発され、実戦投入予定の近未来兵器を使用する特殊部隊の戦いを描いたTPS。光学迷彩やパワードスーツ、陸戦ドローンといったSFに登場するような兵器を使用し、リアルな戦闘が展開。また、分隊メンバーの特殊能力の恩恵が受けられるリンクアップシステムを使った本格的な組織戦も楽しめる。

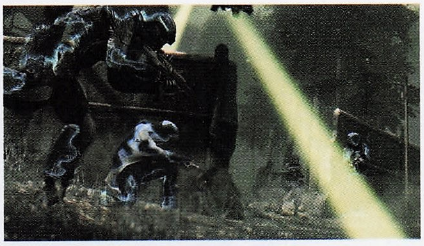


▲味方の陸戦ドローンは、カバーアクションで盾がわりにも使える攻防一体の兵器。



▲他の作品では敵であることが多い陸戦ドローン。本作では心強い味方となるだろう。





▲▶実際に開発が進んでいるパワードスーツ。装着者の身体能力を上げるほか、戦車すら破壊できる携帯型迫撃砲や、周囲の景色と同化できる光学迷彩機能を搭載している。

Brink

2011年発売予定	価格未定
PS3 / Xbox360	ジャンル：FPS
	メーカー：ベセスダ・ソフトワークス
	備考：プレイ人数：1人用／オンライン対応（協力：最大7人／対戦：最大16人）

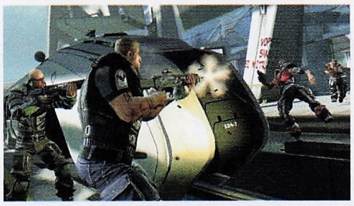
両極する2つの派閥、どちらで戦う？

2045年、温暖化によって世界の主要都市は海に沈んでしまっていた。生き残った人類は、海洋都市アークに逃げ込むが、難民により飽和状態となり、ついには住民同士による争いが始まってしまう……。

本作は海洋都市の覇権を争い、「レジスタンス」か「セキュリティ」のどちらかの派閥に所属して戦うFPS。オンラインでは、シングルプレイ、協力・対戦プレイなどのモード間を垣根なくプレイ可能。シングルプレイでレベルアップしたらすぐに対戦へ！ といった遊び方ができる。さらに自分の行きたい方向や、ピンチを切り抜けたいときのアクションがボタン1つで直感的に行える「SMARTシステム」を搭載。ノンストレスでスピーディな戦闘が楽しめる。キャラクターカスタマイズに関しては、顔の形や肌の色、ペイント、服装といった見た目の設定ができ、体型の設定はキャラクターの性能にも影響を与える。



◀「レジスタンス」は海洋都市の不安定な情勢を打破するために戦うことになる。



◀人類最後の砦である海洋都市の治安を暴徒から守るのが「セキュリティ」。



◀「SMARTシステム」を活用するシーン。障害物を乗り越えることができる。

KILLZONE 3（キルゾーン 3）

2011年発売予定	価格未定
PS3	ジャンル：FPS
	メーカー：発売元：SCE／開発元：Guerrilla Games
	備考：プレイ人数：未定／オンライン対応

PS3最高峰のFPSが早くも最新作を発表！

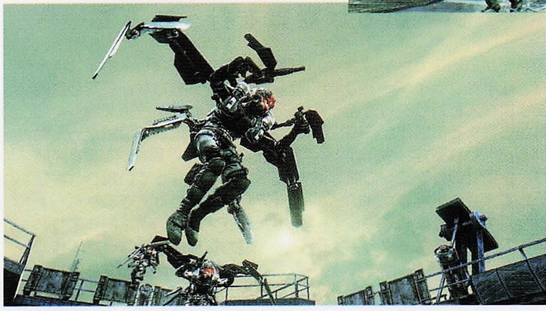
PS3独占タイトル『KILLZONE』の最新作が早くも登場。人間に似た生命体「ヘルガスト」との3度目の戦火が切って落とされる。今作の各ステージの広さは、なんと前作の約10倍！ また、近接攻撃の方法が一新され、アクション映画の殺陣を見ているかのような攻撃の応酬はまさに必見だ。さらに話題の3D立体視にも対応。これにより、新たな『KILLZONE』の世界を存分に堪能することができる。

▶ヘルガスト軍との戦いに終止符を打て！





▲不気味に光る赤いゴーグルが特徴的なヘルガスト軍。彼らはかつて自分達を拒絶した世界に恨みを抱き、人類に戦いを挑む。



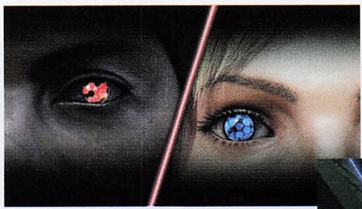
◀戦闘を重ねるごとに賢くなるヘルガスト軍。今作ではジェットパックで空からも攻撃されるため、より手強い相手となる。

マインドジャック

2011年発売予定	価格未定
PS3 / Xbox360	ジャンル：TPS（マインドハックシューティング）
	メーカー：発売元：スクウェア・エニックス／開発元：フィールプラス
	備考：プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大6人）

他者を乗っ取り戦場をかき乱せ！

本作は従来のTPSのアクションを踏襲したうえで、新機軸となる「マインドハック」システムを搭載している。これは他者の意識を乗っ取り、その肉体を自在に操れるというもの。人間はもちろん、機械のAIにも対応しているので、次々と乗っ取る対象を変えて、その固体でしかできないアクションを楽しめる。



対象の意識を乗っ取る！

◀操れる対象を見つけたら「マインドハック」を実行する。ヘッドセットを装着した人間はもちろん、ロボットや生体兵器も操ることができるので、状況に応じて「マインドハック」する対象を選択することになる。



敵の不意を突け！

▶たまたま戦闘に巻き込まれたキャビンアテンダントなどの一般市民も操れる。敵の不意を突いた攻撃で戦場を切り抜けろ！



操れない相手は「マインドスレーブ」

◀「マインドスレーブ」とは、「マインドハック」が通じない相手に「隷属化プログラム」を送り込むことで、自分に従属させるシステム。隷属化したあとであれば、対象を自在に操れる「マインドハック」も可能となる。

『LOST PLANET 2』初心者講座

対戦の準備と心得

LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）		
PS3	発売中（5月20日発売）	¥7,990（税込）
	ジャンル	TPS（アクションシューティング）
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大16人）
Xbox 360	発売中（5月20日発売）	¥7,990（税込）
	ジャンル	TPS（アクションシューティング）
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大16人）

カプコン公式の日本一決定戦「最強雪賊決定戦」が開催されるなど、ますます盛り上がりを見せる『ロスプラ2』。そこで、これから本作の対戦を楽しもうと考えている人に、ワンポイントアドバイスをお届けする。

準備編 ＞ キャリアポイントを稼いで武器を集めよう

対戦で使う武器は、キャリアポイントと引き換えにスロットを回して入手する。このキャリアポイントは、キャンペーンや対戦モードで獲得可能だ。とはいえ、スロットで入手できるのは武器だけではないので、武器を全種類集めるためには、それなりの時間と、ポイントを費やす必要がある。となると、当然1回のプレイでなるべく多くのキャリアポイントを獲得したいところ。そこでオススメしたいのが、下にあげた2つのチャプター。これらで「マイナススタート」や「ポイントアップ」のアビリティを付けたり、難易度を上げたりしてプレイすれば、効率よく稼ぐことができる。

武器を集めるときはこんなステージが便利



エピソード5-3

▲敵の戦艦に乗り込むこのチャプターは、艦内にあるデータポストを起動するとカウントダウンが始まる。だが、すぐに脱出しないでしばらくデータポスト周辺に留まろう。すると、破壊した砲台からハテナボックス（アイテムなどがランダムで入手できる箱）が大量に降ってくる。これを残り時間15秒まで粘って回収しよう。

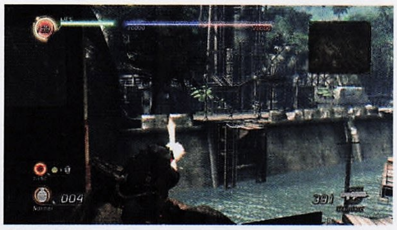


エピソード6-3

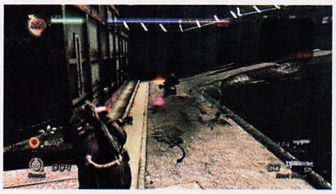
▲大気圏突入前の宇宙空間から始まって、オーバーGエイクリッド（AK）まで進んで行くチャプター。G級も含めて大小のAKが多数出現するためポイントを稼ぎやすい。特に中盤の拠点でAKの猛攻に耐える防衛戦では、AKを全滅させることができれば大量のポイントが稼げる。チャプター終了までが30分程度なのも手頃。

心得編1 ＞ 多彩な武器の性能を把握する

武器を十分に集めたら、キャラクターカスタマイズ画面で自分好みの装備に変更しよう。その際、まず重視するのは射撃武器のStandardとグレネードのNormalの項目。なぜなら、一般的な対戦の設定では、この2つの組み合わせでゲームが始まるからだ。初心者が使う武器としては、敵に銃撃を加えて固められるうえグレネードを起爆させやすいマシンガンがオススメ。敵の懐に入って戦いたいならガンソードを使うのもいいだろう。グレネードは使い勝手のいいハンドグレネードか、狭い場所で効果を発揮するバスターグレネードがオススメ。Short Rangeの武器は射撃に自信があるならリボルバーが最強だ。Long Rangeはプラズマガンが意外に使いやすい。あとはこれらの武器から始めてみて、自分に合った武器を戦いながら探していこう。



▲ノーマルのマシンガンは、威力は弱いものの連射ができ遠距離攻撃も可能。川の反対側にも攻撃が届く。



◀AKランチャーはネタ系武器のようだが、射程距離が長く誘導性能もある。

心得編2 ＞ 対戦では味方と連係して戦う

キャラクターを作ったら実際に対戦してみよう。対戦には個人戦のサバイバルマッチと、味方と一緒に戦うチームマッチがある。どちらも戦況を把握してうまく立ち回るという点では同じだが、連係の楽しさが味わえるのはチームマッチだ。知らない人と戦う場合は味方が何をしようとしているのかを考えるのが重要。攻撃されていたら援護し、攻撃していたら加勢することを心がけよう。



◀ボイスチャットを使わない場合は、敵や味方の動きの先を読もう。



▶いろいろな対戦用のステージで何度も戦っていると、どんな動きをすればいいのかがなんとなくわかってくる。

心得編3 ＞ VS（バイタルスーツ）を活用する

対戦で設定されたルールにもよるが、キャンペーンモード同様、対戦でもVS（バイタルスーツ）の使い方が重要になる。VSはこちらの戦力をアップさせる役割があるだけではなく、拮抗した戦いの局面において戦場を引っかき回す存在でもある。敵を直接倒さなくても、使い方によっては戦線を押し上げる役割も果たしてくれるのだ。



▲いくら強いからとはいえ、無鉄砲に前線に突っ込んでいくことは避けたい。特に注意が必要なのは、オスプレイをはじめとした飛行型のＶＳ。耐久力が二足歩行型ＶＳなどよりも低めなのだ。

対戦コラム いろいろな対戦を行ってみて……

ソフトの発売から約3カ月が経過し、この間、仕事とプライベートの両方でさまざまな人と対戦をしてきた。タグ名から察するに前作から遊び続けていると思われる方、今作から始めた方、企画でのカプコンの開発の方、そして大会に出場した強い方。百回以上対戦をして改めて感じたのは、本作の対戦はスポーツのようだということ。個人が試合全体の流れを大まかに把握し、ボイスチャットで情報を共有しながら同じ目的のために動く。高い技術を持った個人プレイも大事だが、組織だった動きも重要。その証拠に、VSで仲間を運べるようになっていたり、攻撃力をアップさせたりできるサポート武器が用意されている。前作よりも連係・協力要素が強くなった本作で重要なのは、チームワークなのだ。

Gears of War 3

2011年4月7日発売	価格未定
Xbox 360	ジャンル：TPS（アクションアドベンチャー）
	メーカー：発売元：マイクロソフト／開発元：Epic Games
	備考：プレイ人数：未定／オンライン対応

マーカス・フェニックスの最後の戦いが始まる

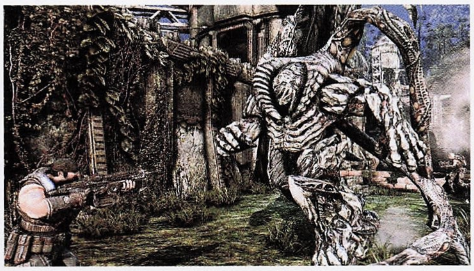
『Gears of War』シリーズの最新作は、新たな地下勢力が登場する惑星セラで、主人公のマーカス・フェニックスが種の存亡を賭けた最終決戦に挑むTPS。スピーディなカバーアクションが前作から進化し、新たなアクションが多数追加。また、協力プレイ時のプレイ人数が4人に増え、対戦モードも多数追加される予定だ。



▲新たな協力プレイのモード「BEAST」。ローカストを操り、迫り来る"人類"を倒せ!!



▲前作まではオペレーターだったアーニャ。そんな彼女も武器を持って戦線に加わる！



▶人類とローカストの共通の敵となるのが、新たな地下勢力の"ランベント"。両勢力に牙を向き、ローカスト以上に異形ともいえるこの種の目的とは？　そして、惑星セラで生き残るのは、どの種になるのか？　人類の命運はマーカス達の活躍にかかっている。

ケイン アンド リンチ 2 ドッグ・デイズ

発売中（8月26日発売）	¥7,980（税込）
PS3 Xbox360	ジャンル：TPS（クライムTPS）
	メーカー：発売元：スクウェア・エニックス／開発元：IO Interactive
	備考：プレイ人数：1〜2人／オンライン対応（最大12人）

悪役で三下。そんな2人の生き様を見よ!

上海でギャングとして働くリンチとケイン。普段どおり仕事をする彼らが、上海全土を巻き込む事件に巻き込まれ……。

チンピラのオッサンが主人公という異色の本作。薄暗い上海を舞台に、一般市民を巻き込んだ激しい銃撃戦が展開する。リンチとケインの最悪な2日間を描いたストーリーモードのほか、警察と泥棒に分かれて400万ドルを奪い合うマルチプレイモードも用意されている。



◀中肉中背の警官を盾に応戦するリンチは、主人公らしからぬ卑怯な手段をとる。自分自身が最後まで生き残るため、どんな手を使ってでも戦い抜く。ある意味、非常にリアルな世界観となっている。

▼警官や敵対するギャングだけでなく、上海に潜む謎の集団からも命を狙われてしまうリンチとケイン。簡単な仕事をして、女のもとへ帰るはずが……どうしてこうなった？

Play Impression

まるで2人のドキュメント映画

「あぁ、クソッ！」「チクショウ！」などと文句ばかりいう2人を、ピントがずれまくりのハンディカムビデオで撮ったかのような演出が、妙にリアルでおもしろい視覚演出だと思います。ちなみに、視覚演出はオプションで変更可能です。



VANQUISH（ヴァンキッシュ）

2010年10月21日発売	¥7,980（税込）
PS3 Xbox360	ジャンル：TPS（シューティング・アクション）
	メーカー：発売元：セガ／開発元：プラチナゲームズ
	備考：プレイ人数：1人用

プラチナゲームズが放つ超速TPS!

近未来、残りわずかになった資源をめぐり、緊張状態にあるアメリカとロシア。突如ロシア軍に占拠されてしまったスペースコロニー奪還のため、大統領は付近に駐留する全艦隊をコロニーに派遣。新型バトルスーツの設計者「サム」も戦闘データ収集のため同行することになる。

本作は最新鋭のバトルスーツ「ARS」による、スピーディかつパワフルなアクションを存分に楽しめるTPSで、一般的なTPSに存在する戦闘の常識からは逸脱。本作では「高速移動で敵の懐へ瞬時に移動してコンビネーションを叩き込む」「自分の体の倍以上もある敵の攻撃を受け止めて投げ飛ばす」などの超人的なアクションにより、従来のTPSとは一線を画したゲームテンポやアクション性、爽快感を実現している。『ベヨネッタ』などを制作した職人集団・プラチナゲームズが本気で取り組んだ新機軸の超速TPS、それが『VANQUISH』だ。



◀「ブースト」と呼ばれる高速移動で敵に急接近。先手をとって優位に戦え!!



◀敵が搭乗していた機動兵器をハッキングし、それを使用することも可能。



◀身の丈の倍以上もある巨大な敵も「ARS」があれば臆することはない！

メトロ 2033

発売中（5月13日発売）	¥7,770（税込）
Xbox 360	ジャンル：FPS（サバイバルアクションシューター）
	メーカー：発売元：スパイク／開発元：4A Games
	備考：プレイ人数：1人用

行き場を失った人類に新たな恐怖が待ち受ける

核戦争によって滅んだ未来の世界。生き残った人々は、ミュータントと呼ばれる新たな敵に怯えながらも、地下を住処にひっそりと生き長らえていた……。

本作は未来のロシアを舞台に、主人公のアルチョムを操り、地下や地上を探索するFPS。探索時は、フラッシュライトや汚染された地上へ出るためのガスマスクが必須となるのだが、戦闘で破損したり使用時間に限りがあったりする。そのため、ときには生き残るべく他人を殺してでも、奪い取る必要がある。極限のサバイバルの先で、世界の謎を見つけることができるのか？

Play Impression

リアルなテイストにハマる!

薄暗い世界、制限された行動、腕時計でガスマスクの残り時間を確認しながらクリップボードを片手に次の目的地へ進んでいく……。一見不便に感じられるシステムですが、荒廃した世界感にマッチしていて、緊迫感がいやがおうにも高まります。



▲人類の新たな敵であるミュータント。どこから来て、なんのために人類を襲うのか？



◀薄暗い地下での戦闘では、思わず声を出してしまうほどの緊迫した恐怖感を味わえる。

※PS3版、Xbox 360版：最大24人／PC版：最大32人

バトルフィールド：バッド カンパニー2

発売中（3月11日発売）	PS3版、Xbox 360版：¥7,665（税込）／PC版：オープン価格
MULTI	
ジャンル	FPS（ミリタリーアクションシューティング）
メーカー	発売元：エレクトロニック・アーツ／開発元：DICE
備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応 ※

戦場の嫌われ者「バッド カンパニー」が帰ってきた！

独自のゲームエンジンを用いて、建物や遮蔽物といったオブジェクトの破壊を高度にとり入れた快作『バトルフィールド：バッド カンパニー』シリーズの最新作。前作から引き続き、曲者だらけのB中隊、通称「バッド カンパニー」が登場。カスタマイズが可能な40種類以上の武器のほか、装甲車、重戦車、水上ボート、ヘリコプターなどの豊富な搭乗兵器を使い、戦場をところ狭しと暴れ回る！



▲4種類のクラスや1,500種類以上のアイテムで、自分好みの兵士にカスタマイズが可能！



▲あらゆるオブジェクトが重火器によって破壊されるため、一カ所に留まることは非常に危険。

Play Impression

隠れる場所が……ない!?

魅惑のオンラインのマルチプレイ。他のFPSでは隠れながらスナイパーライフルで敵を仕留められますが、本作ではあらゆるオブジェクトが破壊されるので、戦車の砲撃などで隠れている建物ごとドッカンなんてことが多々あります。戦闘が苦手なら、衛生兵になり、味方を盾にしつつコソコソ隠れて治療するという戦い方もできます。



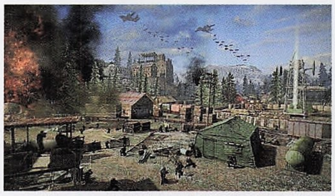
▲オンラインのマルチプレイでは、世界中のプレイヤーを相手に、敵味方が一丸となったお祭り騒ぎのような白兵戦を堪能できる。

MASSIVE ACTION GAME（MAG）

発売中（1月26日発売）	¥4,980（税込）
PS3	
ジャンル	FPS
メーカー	SCE
備考	オンライン専用（最大256人）

対戦参加可能人数は驚愕の256人！

本作は、なんと256人が同時にオンラインで対戦できる前代未聞のFPS。3つの傭兵勢力のいずれかに所属し、戦果をあげてキャラを成長させていく。戦闘が苦手な人でも、衛生兵として後衛で参加することが可能だ。また、レベルを上げて分隊長や小隊長になれば、地図上で爆撃を指示するといったSLGのような戦闘もできる。自分のプレイスタイルに合わせた遊び方で楽しめるのがポイント。



▲多彩なマップで繰り広げられる、3つの勢力による大規模戦闘。銃撃戦や航空支援などが入り乱れる256人での戦いは圧巻の一言だ。



▲クランと呼ばれる組織に入れば、気の合う仲間を同じ戦闘へ招待することができる。連携を深めて最強のクランを目指そう。

Play Impression

初心者に優しい要素が満載！

256人という派手な大規模対戦もさることながら、初心者がプレイしやすいシステムも大きな魅力。本作では、ほとんどのルールで共通して、個人の死亡回数自体がチームの勝敗に影響しません。つまり、何回やられてもチームに迷惑がかからない！ほかのゲームで何度もやられて、肩身の狭い思いをしたFPS初心者も、本作では安心して（？）やられることができます。また、味方の回復や蘇生、拠点の修理など、敵を倒さなくてもチームに貢献できる方法が多数あって、しかもこれらを行うと、武器をアンロックするためのEXPが加算される（敵を倒すよりもたくさん得られることも）ので、いつまでもキャラが成長しない……なんてことはありません。初心者から上級者まで、一緒になって楽しめる良作です！

BIOSHOCK 2（バイオショック 2）

発売中（3月4日発売）	¥7,329（税込）
PS3 / Xbox360	
ジャンル	FPS
メーカー	発売元：ディースリー・パブリッシャー／開発元：2K Games
備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大10人）

海洋都市ラプチャーをめぐるもう1つの物語

独自に進化した海洋都市ラプチャー。しかし、アダムという物質が都市にいるすべての人々を狂わせていった……。

1950年代のノスタルジックで不気味な世界観が魅力の本作は、前作ではボスキャラ的な扱いだった「ビッグダディ」を操り、ラプチャー内を探索していくアドベンチャー要素の強いFPS。プラスミドと呼ばれるさまざまな超能力を使い、ラプチャーに潜む謎を解き明かせ！





▲◀ビッグダディの特徴である右腕のドリルが敵を貫く！　超能力の使用も本作のカギだ。

Play Impression

発想力の違いに驚かされる作品

電流や火炎、テレキネシスによる物質移動など、プラスミドによる超能力は多種多様。攻撃以外にも、凍った扉を炎で溶かす、壊れたスイッチに電気を流すといった使い方もできます。また、トラップだらけで進めない部屋では、倒した敵の死体をテレキネシスで動かし、その死体でトラップをすべて発動させてしまうことができ、それに気づいたときはまさに目から鱗でした。『BIOSHOCK』シリーズは、こういった独自の発想力に毎度驚かされるばかりです。

OPERATION FLASHPOINT：DRAGON RISING

発売中（1月14日発売）	¥7,140（税込）
PS3 / Xbox360	
ジャンル	FPS（ミリタリーアクション）
メーカー	コードマスターズ
備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応（協力：最大4人／対戦：最大8人）

味方に命令を出すことも重要なFPS

2011年という、間もなく訪れる未来。日本の北方、スキラ島の天然資源をめぐり、ロシアと中国は緊張状態にあった……。

本作はリアルな戦闘もさることながら、他のFPSとは違い、味方を効果的に動かしていくことも求められる。自分の分隊の隊員に対して、移動ルートや攻撃対象の指定、密集・散開といった陣形の変更、治療・待機などの詳細な命令を出して、戦闘を進めていくことになる。



▲実際の地形と同じスケールで描かれたリアルな戦場は、本物さながらの緊迫した空気が漂う。



▲双眼鏡で攻撃する対象を視認！　すかさず付近の航空機に砲撃支援を要請する。

Play Impression

あれ？　俺の敵はどこ？

従来のFPSの常識が通じないほど広いマップ。どこに潜んでいるかわからない敵に見つからないように移動して、双眼鏡で敵を先に発見し、部隊に制圧射撃などの命令を出すのがセオリーです。でも、味方の射撃精度が高く、自分が射撃する頃にはあらかた倒されてることも……。命令の内容で難易度が変わるのも本作の魅力ですね。



▲砲撃要請を受けた艦砲射撃が標的に命中！　このほかにも、広範囲爆撃やピンポイント爆撃など、細かい要請・指令を出せる。

レフト 4 デッド 2

発売中(2009年11月19日発売)　¥7,665(税込)

Xbox 360

ジャンル	FPS(ホラー・アクションシューティング)
メーカー	発売元:エレクトロニック・アーツ/開発元:VALVE
備考	プレイ人数:1人用/オンライン対応(最大8人)

ゾンビさんは走らないでくださ———い!

4人の生存者と協力しつつ、ゾンビだらけの街から脱出を目指すFPS。ゾンビの動きが非常に特徴的で、うめき声をあげながらノロノロ動く従来のものとは違い、アグレッシブかつ素早い動きで迫ってくる。1人ではゾンビを回避できない状況が多いため、協力プレイは必要不可欠だ。また、アイテムや敵の位置、天候、オブジェクトなどがプレイするたびに変化し、毎回新鮮に遊べるのも特徴の1つ。

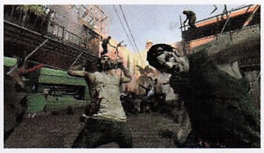
Play Impression

この連帯感はなんだ?

オンラインの協力プレイでは、十人十色のスタイルのプレイヤーと行きずりの4人パーティを組みます。10分ぐらい一緒にプレイすると、ある程度プレイスタイルを把握できて、リロードの隙を自然とカバーしたり、近接攻撃を仕掛ける際に援護をしてもらったりします。この絆にも似た連帯感がとにかく心地よい、独特のFPSです。


▲ゾンビには突然変異種もいる。これはその一種で、タンクと呼ばれるもの。こちらの攻撃にもひるまない、すさまじい突進力を誇る。




◀▲街のいたるところにゾンビが出没! また、警報機などの誤作動で爆音を出すと、それにつられて大量のゾンビが走り寄ってくることも。

レインボーシックス ベガス2

発売中(2008年4月24日発売)　¥7,329(税込)※

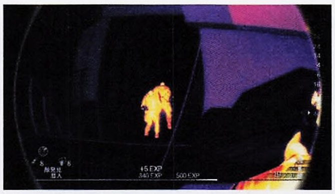
PS3 / Xbox360

ジャンル	FPS(ミリタリーアクション)
メーカー	ユービーアイソフト
備考	プレイ人数:1～2人/オンライン対応(最大16人)

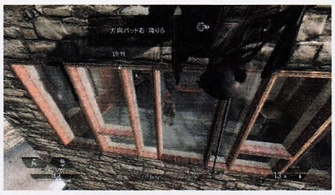
※ユービーアイ・ザ・ベスト(PS3):¥2,940(税込)/プラチナコレクション(Xbox 360):¥2,940(税込)

テロリスト鎮圧戦 in ベガス

少人数の特殊部隊による潜入型FPS『レインボーシックス ベガス』の最新作。前作の主人公達の部隊とは異なる別行動の部隊「ブラボーチーム」を中心に、ベガスでの事件に別の視点から迫っていく。今作ではあらたにダッシュ機能が搭載され、より高度なアクションが可能になっている。また、侵入経路がマップごとに増えているので、前作のプレイヤーでも数多くの新たな発見があるだろう。


▲視界が奪われる場所では、ナイトビジョンを使用。常に自分に有利な状況で戦おう。


▲物語はベガスでの事件の5年前、フランスの山中で起きたテロ事件からスタートする。


▲ロープを使ったラペリングで敵の不意を突く。そのままの姿勢で射撃するか、窓を蹴破って突入するかは、プレイヤーの判断しだい。

Play Impression

先輩プレイヤーさん、ありがとう!

本作ではオンライン状態であれば、シングルプレイ中でも、2人目のプレイヤーがいつでも協力してくれます。熟練プレイヤーが参加してくれることもあるので「これ、どこから潜入すればいいんだ?」といったマップでも、先輩がササッとルート提案をしてくれたりするんですよ。腕に自信がなければ、まずは協力プレイがオススメ。

RESISTANCE 2 (レジスタンス2)

発売中(2008年11月13日発売)　¥6,980(税込)

PS3

ジャンル	FPS(アクション・シューティング)
メーカー	発売元:SCE/開発元:Insomniac Games
備考	プレイ人数:1人用/オンライン対応(最大60人)

キメラに抵抗する人類の戦いはまだ続く……

1949年、世界は謎の生物「キメラ」の侵攻を受ける。ヨーロッパでの戦いを切り抜けた主人公のヘイルだったが、彼の身体には異変が起こりつつあった……。本作では所持できる武器が2つに増えるなど、いくつかの要素が追加・変更されており、前作に比べて戦闘の緊迫感や戦略性が大きく増した。オンラインモードもパワーアップし、正統派FPSとして、文句のない内容となっている。

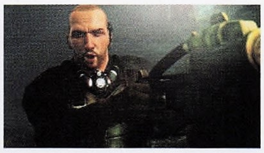

▲人類を襲うキメラのなかには、ビルに匹敵する巨大なものも存在する。ロケットランチャーを使って、ビルの瓦礫を当てて隙を作ろう。

Play Impression

続きが気になって、はや2年

全体的に暗めの物語ですが、主人公のヘイルが自分の身体の変化に戸惑いながらも、世界のために戦う姿が○ビルマンのようでカッコイイ! また、詳しくは内緒にしておきますが、続きが気になる終わり方をします。発売から約2年間オアズケされてきましたが、E3で続編が発表されたので、今のうちに、ぜひ体験してほしい1本です。




◀▲人類はキメラのテクノロジーを使った武器で反撃開始。さらにキメラウイルスと呼ばれる生態兵器で、兵士を実験的に強化している。

TOPICS

抜群の操作性と機能性 コントローラといえばやはりHORI!

常に高水準で完成度の高い製品を送り出し、テレビゲームをプレイする際に、どこかでお世話になったであろうHORIのコントローラ。Xbox 360でも、お世話になります! ここでは、FPS・TPSのプレイに必要な機能が揃った絶品コントローラを紹介!!


ホリパッドEX2ターボ ホワイト
¥3,980(税込)

機能① 連射機能を搭載!

Aボタンなどの基本的なボタンをはじめ、L・Rトリガーでも連射設定が可能。連射を使うと、反則級に強くなることも……。

機能② 左・右スティックの感度を調整

左・右スティックの感度をノーマル、ナロー、ワイドの3つに切り替えられる。ワイドにすれば感度が緩やかになるので、繊細な操作が必要なFPS・TPSに最適だ。


ホリパッドEX2ターボ ブラック
¥3,980(税込)

機能③ これも重要! 十字型の方向パッド

純正のコントローラでは、ちょっと操作がしづらい斜め方向の入力も、十字型の方向パッドなら簡単かつ正確に入力できる。


◀素早い動きが求められるFPS・TPSで、誤入力を減らせるのは嬉しいポイント。

実際に使ってみた感想は?

L・Rトリガーは少し固めですが、持ちやすさ&多彩な機能はさすがHORIさん! ワイヤードなので、とっさの感度も良好です。

電撃FPS

DENGEKI Girl'sStyle 10月号増刊
2010年9月2日発行・発売
第1巻 第4号 通巻4号

発行人・・・・・・・・・・・・・・・・・・渡部雅人
編集人・・・・・・・・・・・・・・・・・・江口聡
発行所・・・・・・・・・・・・・・・・・・株式会社アスキー・メディアワークス
〒160-8326　東京都新宿区西新宿4-34-7
TEL 03-6866-7530(編集)
TEL 03-6866-7500(広告)
発売元・・・・・・・・・・・・・・・・・・株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL 03-3238-8528(営業)
印刷所・・・・・・・・・・・・・・・・・・大日本印刷株式会社
DTP・・・・・・・・・・・・・・・・・・アドアーツ
表紙・ロゴデザイン・・・・・・・・・・K Plus artworks(小林博明)

STAFF

- 編集長・・・・・・・・・・・・・・・・千木良章
- 副編集長・・・・・・・・・・・・・・・野村一真／本多昇
- デスク・・・・・・・・・・・・・・・・宮下雅史
- 編集・・・・・・・・・・・・・・・・・飯塚岳史／多田羅洋平／谷口一茂／古川朋久
- ライター・・・・・・・・・・・・・・・大野英士／伊藤裕章／柏又和宏／小嶋勝之／澤田五郎／渡辺諭／倉西誠一
- 編集補助・・・・・・・・・・・・・・・保坂真優美／森田留衣
- デザイン・・・・・・・・・・・・・・・アドアーツ／グラフィオ
- 電撃ゲームメディア総編集長・・・江口聡

本書に関するお便りの宛先	〒160-8326　(株)アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　電撃FPS係 ※お寄せいただいたお客様の個人情報の取り扱いについては欄外をご確認ください。 ※ゲームの内容やウラワザ等に関するお問い合わせには一切お答えできませんので ご了承ください。



表紙タイトル
『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2』

インターネットもチェック!!

電撃オンライン

平日毎日更新の大充実ゲーム情報サイト！ 最速の全機種対応ニュースはもちろん、特集記事やレビューなど、注目コンテンツが満載！ 電撃ゲームスで掲載したインタビューなどもアップされるので、読み逃した人はチェックしてみよう。また、電撃ゲームスのユーザーWebアンケートの回答も電撃オンライン上で募集していくので、そちらもお見逃しなく！

http://news.dengeki.com/

電撃の攻略本

電撃の攻略本の最新刊情報をお届けする公式サイト。各書籍の主な掲載内容やおすすめポイントのほか、ページを「ちょっと見する」ことも可能！ 本書でも紹介した大人気TPS『ロスト プラネット 2』の攻略本も大好評発売中！

http://kouryaku.dengeki.com/


PlayStation®Portable
対戦で熱くなれ!
俺たちのサバゲー
VERSUS
一人称視点(FPS)を採用!
最大8人対戦が可能!
強力なサバゲーフィールド!
120挺以上のエアガンカタログ!
Battle Royal
本格サバゲーシューティングアクションがパワーアップして再登場!!
リアルによりディープに深化して帰ってきた!!
豪華声優陣!!
小林清志　池田秀一　若本規夫　石塚運昇　大原さやか　丹沢晃之 他
好評発売中!!
CERO B 12才以上対象
BEST MEDIA
http://oresaba.jp/vs/
監修: MARUI Phantom
特別協力: VILLAGE 1 ビレッジ ワン
サバゲーる
"PlayStation", and "UMD" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ©2010 BESTMEDIA



電撃FPS

電撃ゲームス 責任編集

DENGEKI Girl'sStyle 10月号増刊

発行人:渡部雅人 編集人:江口 聡 2010年9月2日発行・発売 第1巻 第4号 通巻4号

発行:アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿 4-34-7 TEL.03-6866-7530(編集)

発売:角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見 2-13-3 TEL.03-3238-8528(営業)

ASCII MEDIA WORKS

定価1,600円 本体1,524円

印刷／大日本印刷株式会社
Printed in Japan

雑誌 06534-10
Ⓛ-2010/12/1

4910065341009
01524